昭和59年3月1日発行　通巻14号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

AM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.15



◎大特集
スポーツゲームで寒さをぶっとばせ！

今月の体験ギャル/戸ヶ里律子(歌手)
ほがらか律ちゃんキャロットでゲーム


We, Pioneer of Amusement Industry,
by Vanguard Technology.



ほがらか律ちゃんキャロットでゲーム初体験にニコニコッ!

取材／石崎真人・村山喜朗
撮影／佐鳥周記
協力／プレイシティキャロット駒沢店＆ナムコ

五十七年度NHKのど自慢のグランドチャンピオンを獲得し、デビュー前のプレキャンペーンで大忙しの律子ちゃんに、息抜きとしてビデオゲームを楽しんでもらった。

ゲームの多さにびっくり リブル・ラブルでにっこり

店内に入って、あまりのゲームの種類の多いのにびっくりしてしまった律子ちゃん、

「ドライブゲームがやりたい」

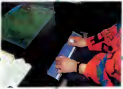
といっていたが、スタッフは非情にもリブル・ラブルのテーブルを指さして、

「かわいいキャラクターがいっぱいで楽しいよ。律子ちゃん向きだよ」

と強引にリブル・ラブルの前に座らせてしまった。

ツインレバーを前に困った様子なので、すあっと、手とり足とりって感じでインストラクションの開始。

左右の手が思うように動かないと見えて、練習ステージでも宝箱をなかなかパシできない。





ファーストチャレンジでは、ぬあんとなんとたったの10点。コーチ失格!?

見るに見かねたスタッフが、ヘタながら手本を見せたあとの再チャレンジは、ちょびっと感覚がつかめたのか、宝箱をバシシし、マシュリンを一つバシシして500点。右手と左手を同時に動かしてしまうため、うまくリブル・ラブルをコントロールできないのだ。

「あっあっ……ダメ!」

などと叫びながら、体を左右に動かし、次第にエキサイトして、五回目には一万70点。

「やったね!」

と得意そう。笑顔がとってもかわゆいのだ。

調子ができてきて、テーブルの前から離れたくなさそうにしている律子ちゃんに、次のゲームのチャレンジをスタッフが……。

「もっとやりたいな」

という律子ちゃんを追いたてるようにし、奥まったところにあるポールポジションII・アクションシートへ。スタッフMのコンタンはありあり。律子ちゃんを驚かそうというのだ。

背が低い律子ちゃん、シート



TOGARI RITSUKO



に座ったら足がペダルにとどかないので、身体全体を前に出し、まるでハンドルにしがみついているみたいな格好でプレイ。

コースアウトしてはガタガタ、看板にぶつかってはガタガタとアクションシートは動きっぱなし。

10回のチャレンジでも、最高で一万一千点。ランキングの最下位記録を塗りかえる結果となってしまった。そして、たったひとこと。

「あーあ」

お尻のあたりをなでながら、お[illegible]きのマッピーへと移ったのでありまっし。

「うわーっ、かっわいい」

と歓声をあげ、プレイ開始。リブル・ラブルでレバーコントロールの勘をつかんだようで、遊び方をざっと読んだだけでかなりのいいセン。トランポリンとパワードアをうまく使って、なんと初めてなのに一万五千10点とこりっぱなもの。

「どう、うまいでしょ!」

と自慢し、5回のプレイが共に同じようなスコア。だんだんやる気になってきている。



続いて、ハイパーオリンピック。一人のプレイじゃ面白くないので、ギャラリーの一人の学生クンを隣りに座らせてプレイ。

ぎこちないけれど、なんとか100メートル走はクリア。しかし、巾跳びは、助走力もなく、踏切りのタイミングも合わずにゲームオーバー。

学生クンの指先の細かな動きと画面を交互に見ている律子ちゃんは、呆然といった様子。

「疲れるわね、このゲーム。でも、すごいね指の動かし方が」は実感。

ギャラガなどを次々とプレイして、あっという間に二時間が経過。

「取材終了です。お疲れさま」の声がかかると同時に、ギャラリーの学生たちが、サイン[illegible]催足。店内の片隅が、しばしの間サイン会場となったのです。





インタビューコーナー

十二才から演技と歌のレッスンを始め、五十七年度NHKのど自慢のグランドチャンピオンなど数々の最優秀賞を獲得、デビュー前ですでに浜乙女のりやキクチ眼鏡のCFに出演している将来性充分のさわやかギャル。

ロットへ向かったのでありました。

●戸ケ里律子（本名同じ）
昭和40年4月3日生まれ、名古屋市出身の18才。
趣味／読書、レコード鑑賞。
特技／工藤夕貴、ものまねフリまね。好きなアーティスト／金子由香利。好きな言葉／希望。
5月21日デビュー（曲名は未定）トリオレコード所属。

本誌取材のため、わざわざ名古屋からやって来た律子ちゃん。宣材写真より少し細いようなので——。

——もっとふっくらとしてると思ってたんだけど……。

律子　ちょっとやせたんです。

——デビュー前の緊張からなのかな？

律子　いいえ、そうじゃないんですけど。

——まさか、拒食症？

律子　いっぱい食べるんです。でも、やせちゃって。今39キロです。

——なんだ1キロ減っただけじゃないの。そんなに気にすることないよ。

ところで、律子ちゃんはどんな歌が唄いたいの？

律子　小柳ルミ子さんのお久しぶりねのような歌が好きなんです。

——演歌ともポップスとも違った、いわゆる歌謡曲ってやつなのかな？

ちらっと聞いたけど、ものまねが特技なんだって？

律子　伊代ちゃんのものまね、ちょっとやってみますね。

と、フルーツパーラーの中で♪肩にふれたあなたの……と唄ってくれちゃったのである。

——似てません？

——なかなかいいんじゃない？　明菜ちゃんもできるんだって？

律子　フリマネですけどね。

こちらはザンネンながらやってはもらえなかったが、かなりの楽天派、ネアカ少女とみた。

——ゲームは今までにやったことある？

律子　ほとんどないですね。人のを見るぐらいで……。でもドライブのってやってみたいですね。興味はとってもあるんです。

——じゃあ、これからいっちょうガンバってもらうよっ。

てなわけでプレイシティキャ



小さいけれど人気ゲームがズラリ！



オープンしてまだ一年経っていない駒沢店は、小さいながら明るく若さいっぱいの店。

渋谷から新玉川線で三つ目の駒沢大学下車約二分と、交通の便はとてもいい。駒大をはじめとして付近は学校が多いので、プレイヤーのほとんどが高校生と大学生。それも、どの店にもありがちなネクラ風のプレイヤーの姿が見あたらない。

ここでの人気一番のゲームは10ヤードファイト。さすが学生が多いのでアメリカンフットボールに人気が集中している。ひとりが黙々とプレイしているのでなく、数人のグループがテーブルを囲んでワイワイとやっている光景を見るのはほほえましい。夕方は中・高校生、そして夜になると大学生へと年令は上がるが、雰囲気はそのまま。これが駒沢店の最大の特長とか。

10ヤードファイトの他は、リブル・ラブル、ハイパー五輪、ポールポジションII、ギャラガ、ゼビウスが人気機種となっている。

△プレイシティキャロット
駒沢店▽世田谷区駒沢二－一－一
☎〇三（四二四）五二七二
AM10時～PM11時

UPL 'TECHNIC' SEMINAR

NOVA 2001 (編)



UPL COMPANY LIMITED
株式会社ユーピーエル
本社 〒323 栃木県小山市駅南町6-13-30 TEL 0285(27)6600(大代表) FAX 0285(27)9593
営業所 〒110 東京都台東区上野3丁目16番3号 TEL 03(834)1434(大代表) FAX 03(834)3918

■「指をケイレンさせるようにして撃つべし！」
連射こそ、最大の武器である！

1



「接近して戦え！」
その方が、ミサイルがあたりやすいのだ

2

敵を狙い撃ちしながら、ボーナスチップを取る！



3

M・Iなんか恐くないぞ！
ちょっとデッカイだけじゃないか
うまくかわしながら



4

連射！連射！連射！



5

敵に囲まれてもあわてない。
水平移動で連射！
突破口を開け！



6

「あきらめるな！」
どんな時でも希望をもつんだ！
スーパープレイヤー
になる日は近い！



これが、
ポーズコントロールボタン！
この何のへんてつもないボタンが、
君のSCOREを
大きく左右させるんだ！



New Video Game Screen

ニュー ビデオ ゲーム スクリーン

VS・テニス

©任天堂



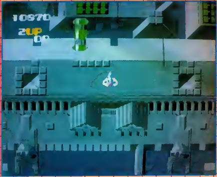


マッハ・3

©タイトー

サイオン

©ユノコウ電子





ミスター・ドゥズ・ワイルドライド

©ユニバーサル



D-DAY
©ジャレコ



ジャンピング・ジャック
©ユニバーサル

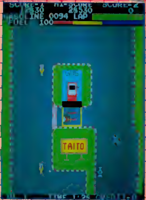


パンチアウト
©任天堂

プログレス
©中央リース



ピット&ラン
©タイトー



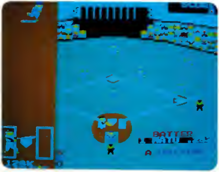
バーディキング

©タイトー



チャンピオンベースボール

©セガ



エキサイティングサッカー

©アルファ電子



ダブルステニス

©DECO



プロボウリング

©DECO





EXCITING VIDEO GAME

スポーツゲーム・ハイライトシーン



ザ・ビッグ・プロレスリング

©テクノスジャパン



女子バレー

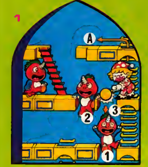
©タイトー



Mr. Do! VS UNICORNS™ ミスター・ドゥ対ユニコーン

君も、最高得点が出せる、ハイテクニックの大公開

1



さてさて、今回のテクニック編はナント最高得点の出し方だ。ゲームの流れを追って紹介してみよう。

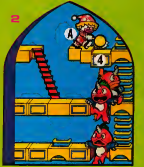
❶まず、1・2パターンは青ユニコーンの5段落し。1パターンは左右2番目のブロック、2パターンは中央のブロックを利用しよう。(詳細は本誌1月号参照)

❷3パターンの高得点の出し方。

図1：①、②、③の順にブロックを落し、②、③にユニコーンが入ったら③のユニコーンをハンマーで①に落す。

図2　再び③にユニコーンが入ったらA地点に上る。②のユニコーンがはいあがり、右端のブロック上に3匹乗ったら④のブロックを落しましょう。

2



❸4パターン以降は[ドクロ]ブロックを有効に利用する。ブロックに落ちているユニコーンだけでなく、ブロックのまうえを歩いているユニコーンもタイミング良くまとめて落そう。(図4)

④②、③の方法で、ユニコーンを残り2匹にし、何段落しかができるように仕掛けながらやっつけていこう。また[アイテム]を落し、できるだけ[アイテム]をとるようにしよう。



3

❺青ユニコーンに変身した場合は図3の形を探そう。やっつけ方としては、A地点で、下を通るユニコーンをブロックでやっつける。残り一匹がA地点のブロックに入ったら、下へ飛び降り、階段でB地点に上がる。すぐに、はしごを反対側へけとばし、下を通るユニコーンをブロックでつぶす。
(Mr Do!のいる地点にハシゴが、かかってないことがポイントです。)

4





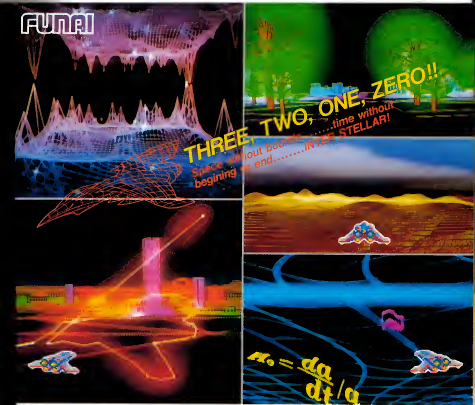
走るか パスするか 君の判断で10ヤードゲイン!
GO GOタッチダウン!
AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT
アメリカンフットボール 10ヤードファイト
タックルをつぶせ!
レバーをガチャガチャすばやく動かし、タックルをふりきれ! 動かす速さとタイミングが決め手!
前パスレシーバーボタンをうまく使え!
攻撃スタート時、前パスレシーバースタートボタンで好きなところからパスレシーバーを前進させることができます
男の熱い体とクールな頭脳がぶつかりあう もっとも磨き抜かれたスポーツ アメリカンフットボールがゲームになった!!
レバー操作で
タックルをぶっとばせ!!
君はオフェンス(攻撃側)を率いて、できるだけ前へ進め。だが、ディフェンス(守備側)のフォーメーション数、なんと183種類。ハイスクールクラスからスタートし、カレッジ、プロ、スーパーと2パターンごとにレベルアップ。戦況を冷静かつ敏速に判断し、ゴールへ突進しろ。
観客やキュートなチアガールが君を応援している。
©1983 IREM
irem アイレム株式会社
本　社/大阪府松原市西大塚1丁目3番29号(〒580) ☎0723(32)4754(総務
販売本部/大阪市北区西天満1丁目7-4協和中之島ビル(〒530) ☎06(312)1300
東京販売/東京都千代田区猿楽町1丁目5-1豊島屋本店ビル(〒101) ☎03(295)5951



サーカスチャーリー
CIRCUS CHARLIE
TM
© Konami 1984
デビュー
ショーは次々むずかしくなる?!
チャーリーサーカス団は
キミの入団をまっている
ワクルいっぱい!?
WONDERFUL
イルカを見た人は
プロフェッショナル
火の輪くぐり
火の輪をくぐれ
2.綱渡り
猿を飛び越せ
3.トランポリン
$袋を取って行こう
4.玉乗り
つ飛び越すと高得点
5.曲乗り
ールめざして飛び移れ
6.空中ブランコ
ジャンプ＆ジャンプ!!
Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984
JOC-LL-31-83-1
●コナミ工業㈱は 第23回ロサンゼルスオリンピック大会の 日本における公式ライセンスを取得しております。
Konami®
コナミ株式会社
本社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3 14
靖国九段南ビル
TEL.03 262 9111代
大阪営業所
〒561 大阪府豊中市庄内栄町5丁目8 11
TEL.06 331 2211代
●この商品は 弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。


Super Graphics チューブパニック
TUBE PANIC
ミステリーゾーンでの攻防戦
すばらしい臨場感。
劇的シーンを体験する
スーパ感覚は迫力抜群。
果てしなく続くミステリーゾーンに突入!!


サブ基板発売中／省豪より改造できます。
〔O.P.プライス〕 P.C.B ¥128,000
サブボード ¥ 50,000
JANGOU
Night
ジャンゴウナイト
●プレイヤーがあがれば、役に応じ得点が加算
●コンピューターがあがれば、役に応じ得点が減算
●コンピューター同志のツリコミは再ゲーム
●スコアーが0になればゲームオーバー
●親があがれば勝ち得点は倍。



IT'S A REAL SPACE BATTLE "INTER STELLAR"

INTER STELLAR

Laser Fantasy

ついに僕たちが待ちに待っていたゲームが登場した。スターウォーズや、トロンのような画面でスペース・ゲームを経験したいというのは、永い間の僕たちゲーム少年の夢。
"INTER STELLAR"、僕たちゲーム少年の夢をかなえてくれた、リアル・スペース・バトル・ゲーム。本格的なコンピュータ・グラフィックスの導入と、数々の幻想的な特撮場面。そこで繰り広げられる敵スペース・シップとの死闘は、今までのテレビ・ゲームの常識をくつがえすほどの大迫力。目的地の謎の惑星に到着できた君は、真の宇宙戦士だ!!
さあ、君のスペース・シップの出発時間は、間近にせまってきた。
Three, Two, One, Zero!!
未知の世界への旅立ちが始まる。

FUNAI

●製造元
船井電機グループ　大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627

●販売元
株式会社フナイ
大阪市浪速区元町1-5-7 難波プラザビル401
TEL. 06-648-1272 FAX. 06-647 5217

●東京営業所
サニーレジャーシステム株式会社
東京都千代田区神田多町2-4 チダビル5F
TEL. 03-254-5614 FAX. 03-256-3877

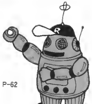

マルチスクロール・ディオラマディメンションが生みだす
SCION
驚異の立体感"サイオン"
◎いったいいくつの謎を秘めているのか……
ゲームスタート キミのスコープは、最初のミステリアスポイントを発見できるか!?
姿を見せた地表、この中にステージ999への近道があるはずだ〃
地表を守るスフィンクス 彼女らは、いったいどんな秘密をにぎっているのだろうか?
SEIBU 有限会社 セイブ電子
〒130 東京都墨田区江東橋5 7 3
TEL 03(633)3077
FAX 03(633)2963
●製造発売元
NIKKO DENSHI 株式会社 ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-31-3 ☎03(655)5777
●発売元
sigma シグマ商事 株式会社
〒150 東京都渋谷区宇田川町13-11 ☎03(496)5221(代表)


DECO
GENESIS
ジェネシス T.M.
好評発売中!

AM LIFE アミューズメントライフ NO.15 CONTENTS

MAR.1984

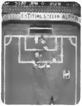
表紙イラスト／藤居正彦



P-62



P-59



P-24

P-38



ゲームセンターは スポーツゲームが花盛り

昨年夏ごろのチャンピオンベースボールのヒット以来、ハイパーオリンピック、10ヤードファイト、ビッグプロレスリングなどユニークな発想のスポーツゲームが目白押し。今年はロス五輪も開催されるためかちまたでもスポーツ熱がかなり高い。しかし、なぜ今スポーツゲームなのか、その辺もさぐってみると。（原　健司）

いつまで続くスポーツフィーバー!?
メーカー各社の見解を聞いてみると

全国各地のゲームセンターでも、人気ゲームの上位はスポーツゲームが独占しているのが現在の状況。

二月からは、先行各社を追って任天堂も2モニターのスポーツゲーム二種類を発売し、スポーツフィーバーに拍車をかけることになった。

人気ゲームはそれぞれに特長があり、ゲームおんちでも、スポーツおんちでもこだわりなく楽しめるのが大うけの要因といえそうだ。

◆

スポーツをビデオゲームにとりあげたのはタイトーが一番最初だった。

五十一年のAMショーに〝ボールパーク〟という野球ゲームを発表した。それは、ほぼチャンピオンベースボールに近いもので、技術的には少々問題があったものの、白黒画面ながら、キャラクター的にもなかなかのもので、ショーでの人気度は高かった。

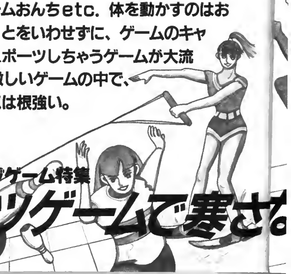


そのタイトーでは、今後のスポーツゲームに対して、
「ルールのあるものは、すべてスポーツゲームになります。そのルールを、いかにしてゲームに結びつけるかです」

と、スポーツはすべてかゲームになると考え、スポーツゲームには意欲的だ。
現在のスポーツゲーム流行のさきがけとなった、プロゴルフやプロテニス（五十七年）を開



スポーツおんち、ゲームおんちetc. 体を動かすのはおっくうだ——なんてことをいわせずに、ゲームのキャラクターを操作してスポーツしちゃうゲームが大流行。流行(はや)りすたりの激しいゲームの中で、スポーツゲームの人気は根強い。



●エキサイティングゲーム特集

スポーツゲームで寒さを



発したデータイーストは、

「立体的なもの、3D的な画面のゲームが今後増えていくでしょうね。

また、コンピュータ相手に一人でやるものから、数人、それも多人数でプレイできるものへと移っていくと思われます」

と、ハイパーオリンピックのように、数人でテーブルを囲みワイワイとネアカくプレイする方向へとスポーツゲームが進んで行くだろうとの考えだ。

VSシステムで、スポーツゲームの新しい分野を築こうという意気込みの感じられるのは任天堂。(NEWゲームのページで紹介)

一月に行なわれたプライベートショーでは、パンチアウト(ボクシングゲーム)のほうが人気があったようだが、当の任天堂としては、もう一つのV.S.システム(テニス)を主流としたいと考えている。

V.S.は、現在はテニスゲームだが、ROM交換によって同じ筐体で他のスポーツゲームができるという特長を持っている。

筐体自体もユニークで、モニター画面が二つあり、今までのテーブルタイプにはない、またラバタイプといわれるななめ画

●10ヤードファイト開発うらばなし

(アイレム)

頭脳作戦の数々、球技の最高峰といわれる
アメリカンフットボールがビデオゲームとして登場するまで——。

テンヤードファイトとアメフトの主な相違点		
	10ヤードファイト	アメリカンフットボール
人　数	9人：9人	11人：11人
試合ルール	攻撃専用	攻守交代
NOT10ヤード	10ヤード後退して再攻撃	攻守交代
パスインターセプト	20ヤード後退して再攻撃	攻守交代
ファンブル, ファンブルリカバー	なし	攻守交代
攻撃バリエーション	ランプレイとパスプレイのみ(ボーナスゲーム時のみキックプレイあり)	ランプレイ パスプレイ キッキングプレイ(パント)

アメリカンフットボールの魅力は、球技としてのスピードとスリル、ダイナミックな格闘技



Exciting Video Game



重い筐体にもないスタイルをしている。

「人と人とのコミュニケーションを大切にしようというのか、この筐体なのです。

昔の子供達はメンコやビー玉、鬼ごっこなど、子供達同士がコミュニケーションを持って遊んでいたのですが、今の子供達にはそれが少ないようです。

近頃は、ただパソコンにひとりっきりで向っていたり、ゲームセンターでやはり機械相手のプレイで、コミュニケーションというのがなくなってきています。

〝遊びの中でコミュニケーションをしながら学ぶ〟ことも多いと思うのですが……。

そこで、コミュニケーションの場を与えようとVSシステムを開発したのです。

今までのゲームと違うのは、コンピュータ対人間ではなく、人間対人間で画面を作っているのがコンピュータにすぎないということ、そのためゲームがその都度違って楽しさが増すわけです。



また、なぜ第一番にテニスを選んだかというと、テニスは何百年の歴史があるにもかかわらず、今なお人気のあるゲームだからです」(営業部長 長岡秀吉さん)

そして、これからもスポーツゲームはいろいろと考えているとのこと。VSシステムを媒体としてスポーツコミュニケーションを これが任天堂のゲーム思想なのだ。

対コンピュータから人対人へとゲームが変わって行くだろうというのは、各社の一致する見解のようだ。

ジャレコの場合も、

「コンピュータ相手のゲームだとアキがくる、つまり同じパターンがどこかでくり返されるわけだけれど、人対人なら、本物のスポーツと変わることがなく、アキが来ないですから」

と、脱・対コンピュータへの姿勢を打ち出している。

ただし、これらはゲームメーカーの考え方。果たしてユーザーは……。

的要素 科学的かつ合理的な頭脳作戦性にあるといわれています。

開発のきっかけとしては、

「ファイナルスポーツ、完成されたスポーツであるアメリカンフットボールのゲーム性の迫力と、おもしろさをゲーム化したかった」

と。

そしてアメフトのファッション性とカッコよさを表現することをポイントとして生み出されたのです。

しかし、これは表向き。実は、

「開発部長以下、アメフト狂いの集団ともいえる、我社の企画スタッフなので……」

というのが真相といったところなのです。

企画面での苦労は開発以上ともいわれています。

「ご存知の通り、アメフトのルールは大変に複雑で奥が深い、これをだれにでもわかりやすく遊べるよう、タイトル決定にまで、細心の注意を払いました」

加えて、集団ゲームのおもしろさを失うことなく、かつ一人でコントロールして遊べるようにすることにも苦心したというのは、画面を見れば明らかでしょう。**10ヤードファイト最大のエピソード**は音作りだったのです。

特に、ゲームのキーポイント、クォーターバックのコールに話は尽きます。

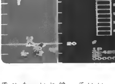
「READY SET DOWN HAT…… というクォーターバックコールは、某大学のアメフト部に依頼して録音する予定だったのです。

しかし、コンピュータのりのいい声の選手というのが意外にいない……。これには大変困ってしまいました」

と、そんなところへ、同じ大学で新人トレーニング中のラグビー部員の声が耳に止まったということです。

「早速、音声テストをしました。そうしたら、千両役者ともいうべき声の持ち主が見つかったのです。当然その人の協力を得てスタッフはほっと胸をなでおろしたのです」

つまりあの精悍な声は、実はアメフトの選手ではなく、ラグビー選手の声だったというわけなのです。





けっこうあるあるスポーツゲーム。監督になるか選手になるか T.P.Oに合わせて LET'S GO!

ゲームセンターで活躍中のスポーツゲーム全18種

■TROPICAL ANGEL
トロピカル エンジェル
(アイレム)

3Dシミュレーションタイプの水上スキーゲーム。

◇

美しい南の海を舞台に、キュートでセクシーなマリンガールが、衝撃の滑りを見せてくれるのだ。

レバーとスピードボタンで、マリンガールをコントロール。

ボートの動きを読みながら、岩やブイ、サメをうまくかわして進もう。

スピードが遅すぎたり、レバーを左右にふりすぎたりすると転倒するのでご用心。

ハイテクのトリックライディングは背面走行だ。リバースボタンをタイミングよく押せばいいのだけれど、コントロールが効かないのでほどほどに。

ゲームはタイムトライアル制。各コースを設定タイム内でクリアすることがキミへのマリンガールからのお願い。

まずBクラスからスタート。こいつをクリアして、ちょっと

●ザ・ビッグ・プロレスリング "激闘・必勝への道"
(テクノス・ジャパン)



プロレス本来の楽しさ、技のかけ合いのテクニック、タッチプレイのかけひき、キャラクターのコミカルな動き……タッグマッチの激闘の世界にひたりきっちゃおう。今までのゲームと違い、単にポイントをかせぐだけでなく、本物のプロレス同様、見せ場や盛りあがりを自分で演出できる要素もあるのが特長。

■必勝法■

1. 自分のコーナーの近く、それも比較的ロープ際で戦うようにレスラーを操作する。

コーナー近くで闘えば、すぐにタッチができるというわけ。相手に技をかけられた場合でも、リング外へ逃げればOKだ。

リング外へ落ちても、すぐにレバーを上へあげ続ければ、レスラーはリング内にもどって、すぐにタッチができる。

2. 相手のレスラーは、スタミナが少なくなってくるとタッチをしようと逃げるので、タッチをさせないよう、自分のレスラーを相手より右側にして戦うようにすることだ。

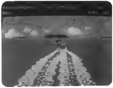
この場合、位置が逆(自分が左)になるようなボディスラムなどの技はかけないことがポイントだ。

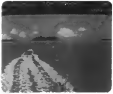
3. 相手の手が上がっている時に組んでも、ATTACKのサインは出ないので、相手の手が下がった状態で組むよう心掛ける。

自陣のロープ際でなおかつ相手にタッチさせないようにすれば、必勝まちがいなし。

ただし、あくまでもこれは一方法。キミなりにいろいろと考えてみてほしい。







むずかしいAクラスへ。そしてマスタークラスへチャレンジだ。これは相当なテクニックが必要。クリアすればマスターライセンスが獲得できる。

ゲームの決め手はスピードコントロール。基準内で速く滑れば滑るほど、その分がボーナスポイントとして加算される。

キミはハイテクニックを発揮して、マリンガールをふりむかせることができるだろうか。

●エキサイティングサッカーはワールドカップを意識しているのダ

「全世界に出すため、世界の人が関心のあるゲームと考えたところ、サッカーに決まりました」と世界戦略、ワールドカップを意識しているビッグなゲーム。

実際のサッカーはイレブンが登場、11人で対戦するわけだが、ゲームの中に出てくるのは、7人となっている。

なぜなら、モニター画面にあまり人が出ていると、ゴチャゴチャとなって、肝心のゲームのほうがわからなくなってしまう、つまり、プレイのしやすさとゲーム性について考慮した結果なのだ。

キャラクターデザインは、体形が細いので、多少大目に変えられている。また、ボールやキャラの頭が少し大きくなっているのは、ただ単にプレイヤーが見やすくするためという。

ゲームの進行は、サッカーを知らなくても充分できるが、知っていればもっとおもしろいプレイは可能。そうできるように開発としては実戦に近く作っている。ゴールのしかたは、ゴールエリアの少し外からゴールキーパーの反対側を狙うのが一番。

攻め方はいろいろ。

サイドラインからセンターにパスしてシュート。サイドからバックパスして、一旦敵を動かしてボールを元のプレイヤーに戻しシュート。ラインぎわで待っているとスライディングしてきて、マイボールにできる。守備側になった場合、攻めてくる敵の前に立ち、敵が横に動いたら自分も同じように動く。こうすると敵は前に攻めることができない。などなど。

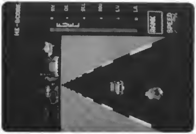
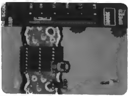
「今後はシミュレーションタイプにしたい。また、あまりポピュラーでないスポーツをゲームにとり入れることを考えています」

と、スポーツゲームに意欲的な姿勢だ。



ZIPPY RACE

ジッピーレース　（アイレム）



©IREM

ニューヨークを目指し、バイクでアメリカ大陸横断レース！

◇

プレイヤーはバイクをレバーでコントロールし、自動車を相手に競争しながら、ロサンゼルスをスタート、ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴのチェックポイントを通過して、最終ゴールのニューヨークまで走り続けよう。

バイクは1レースごとに排気量がアップされる。チャレンジは、チェックポイント通過順位か平均時速の二とおり。キミはどっちでチャレンジする？

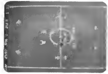
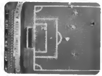
コースは舗装されたオンロードと未舗装のオフロード。ウイリーやジャンプで得点をかせいだり、途中でガソリン補給をしたりと、バイクの楽しさは充分。

クルマの後ろにぴったりとくっついてから追い抜くのがベスト。また、クルマの真横に並べば進行を妨害されることはない。

さあ、ニューヨークに到着して、自由の女神に逢おうぜ！

EXCITING SOCCER

エキサイティングサッカー　（アルファ電子）



©ALPHA

本物のフィーリング、実戦サッカーゲームは興奮だあ！

◇

チャンピオンベースボールに続くスポーツゲームの第二弾。

プレイヤーが動かせるキャラクターをカーソル（矢印）で指示してあるのでマゴつかない。

敵にボールが渡ったら、カーソルに注意しながら反撃開始。

知らず知らずのうちに画面の中のゲームにひきずり込まれてしまうのだ。

キックオフ後は、実戦の迫力が満点。ドリブル、スライディングアタック、シュートなどバリエーションは豊富だ。

インゴール後、選手がバンザイするなんてのはとてもおもしろい。

チャンピオンベースボール

CHAMPION BASEBALL　（アルファ電子／セガ）

実戦そのままの本格派野球シミュレーションゲーム

◇

プロ野球12球団、合計180名の選手のデータがプログラムされているすぐれもの。

実戦そのままの迫力の中で、キミは監督であり、ピッチャーでもありバッターにもなってしまうのだ。

12球団の中から、自分の好きなチームを選びプレイボール。監督の立場になって、ピッチャー交代、ピンチヒッターやバン

10 YARD FIGHT

10ヤードファイト

（アイレム）



GOGO！タッチダウン。男のスポーツがここにある。

◇

プレイヤーはオフェンス（攻撃側）をひきいて、できるだけ前進するのだ。

ディフェンス（守備側）のフォーメーションは何と183種類。こいつはハンパじゃない。戦況を冷静に、かつ敏速に判断してゴールめがけて突進しろ！

敵のキックしたボールをキャッチし、できるだけ前へ進んで（キックオフリターン）からファーストダウン・テンの攻撃開始だ。

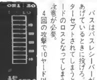
パスレシーバースタートボタンを押して攻撃。タイム内にゴールに入るのだ。

10ヤードゲインしてファーストダウンをくり返しゴールラインを目指そう。

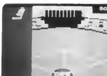
敵のタックルはレバーをガチャガチャと動かしふり切ることだ。動かす速さとタイミングが決め手。しかし、ふり切って走れるのは三回まで。なるべく早くふり切れ。

パスはパスレシーバーが手をあげているときに投げろ。インターセプトされてしまうと20ヤードのロスとなってしまうので注意が必要。

4回の攻撃で10ヤード以上進まなければ10ヤードロスすることになる。観客やキュートなチアガールの声援に応えて、タッチダウン＆トライフォアポイントをあげるのだ！



©IREM



©ALPHA

ト、盗塁の指示を出そう

登場バッターは57年度の実際データ。58年のデータもインプット予定中。個性に合わせて作戦を立てることが可能なのがいい。

守備にまわったらピッチャーとして投げ、打たれたら野手となってどの塁へ送球するかをすばやく決めスローイング。

プレイ中のアンパイアなどの声はすべて合成音声。ナマ同様の臨場感が味わえる。

1イニングで勝つか引き分ければ次のイニングへ進める。あまり得点差をつけると、コンピュータチームは急に強くなり、あっさりと逆転されてしまう。僅差でのゲームで9回までゲームを続けよう。

TOP ROLLER

トップローラー

（ジャレコ）



©JALECO

群がる敵をぶっちぎれ！邪魔するやつらははねとばせ！

◇

新感覚のローラースケートレースが始まった。キミはちょっと太目のローラーレーサー。

レバー操作で敵の体当り攻撃やクルマ、はたまたヘリコプターの爆弾など、さまざまなアクシデントもなんのその、うまくかわしながらゴールを目指しひた走るのだ。

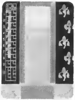
必勝のコツは、ジャンプボタンを押すタイミング。レバーとボタンのコントロールで、クルマやオートバイ、川を飛び越えよう。

STRIKE BOWLING

ストライクボウリング

(タイトー)





©TAITO

パーフェクトも夢ではない！多彩なボールコントロールでチアガールを喜ばそう！

◇

セレクトボタンで、ストレート、フックのうち自分の得意な球を選んで、トラックボールの強弱で投球スピードをコントロール。投球までに時間がかかりすぎると、画面上のボールが点滅して、自動的にリリース（投球）されてしまうのでご用心。

ストライクが出ると、盛大なサウンドと共にチアガールの応援が楽しめる。

しかし、同じ位置から同じように投球しても、コンピュータによって投球を変化させられることもあるのでウカウカとはしていられない。

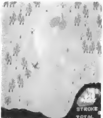
女子バレーボール

(タイトー)

BIRDIE KING

バーディキング

(タイトー)



9ホールをパープレイでホールアウトはできるか？

◇

ジョイスティックのかわりにトラックボールを採用し、ゴルフのダイゴ味はホンモノ同様。

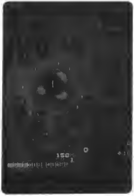
カラスがボールをイタズラしたり、風向きに影響されたり、芝目によってフックやスライス

る前にショットしないと、自動的にショットされてしまい、不利となるので、アドレスしたらすぐにショットすることだ。

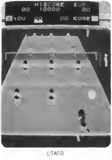
グリーン上の旗がなびいているときには、ボールが風に流されるので、ヨミが必要となる。

OBあり池あり、そしてカラスにボールを移動させられたりのアクシデントにもめげずホールアウトするには、トラックボールでのコントロールに慣れること。グリーンにオンすると画面がアップになる。芝目を読んでカップイン！

パーの三倍のストロークになってもカップインができなけれ



©TAITO



©TAITO



日本チームを優勝へと導くのだ。レシーブ、トス、アタック！

◇

一試合ごとに、世界各国の強豪チームと対戦。時間差攻撃なんてテクニックまで使える、実際のルールに基いた六人制バレーボール。

ゲームは、六人の選手のうち、色の変わっている、レバー有効選手を動かして進行していく。

後衛はレシーブとサーブを、前衛はトス、アタック、ブロックが、レバーとボタンでできる。

レシーブは、選手をボールの落下地点に動かせば自動的にＯＫ。サーブの場合はサービスライン内で打つ位置を決め、打ったときにレバーを動かせばサービスボールのコースを左右に変えることができる。

レシーブ同様にトスをし、アタッカーに移ったときにボタンを押せばアタック！ボールを打つタイミングをずらせば、一人時間差やクイック攻撃も可能だ。

ブロックはボタンで。レバー有効選手を他の選手に触れさせればブロッカーを増やすこともできる。

さあ、自軍チームからのサービスで試合開始！

など微妙なラインがあったりの難コース。

画面上のタイマーがゼロになればギブアップとなって、自動的に次のホールへと移ってしまう。果たして9ホールをプレイできる？

WATER SKI

ウォータースキー

（タイトー）

©TAITO



美女の島まで水上スキーで爆進だ。岩やサメはジャンプで！

◇

モーターボートの動きに合わせて、水上スキーヤーをコントロール。

レバーで左右に障害物をかわし、減速ボタンとジャンプボタンを使ってタイム延長していこう。

小さい岩はロープを通すが、高い岩はロープがひっかかるので横切ることはできない。転倒してアウトになってしまう。

減速ボタンは、押し続けると浮力がなくなって転倒してしまうので、使い方は慎重に。

ジャンプボタンを押せば、イカダやサメ、小さな岩をジャンプできるだけでなく、途中にあるジャンプ台でジャンプして高得点も獲得できる。

ジャンプ台の通過がいちばんのポイント。スキーをまっすぐにしてジャンプ台に乗り、ジャンプボタンをタイミングよく押してジャンプだ。スピードが出ていればポイントは高くなる。

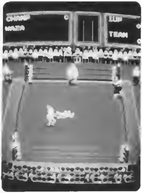
転倒を恐れず、ジャンプ台に挑戦しよう。

THE BIG PRO WRESTLING

ザ・ビッグ・プロレスリング

（テクノスジャパン／データイースト）

©TECHNOS Japan





ビッグエキサイトシリーズが開幕だ！　タッグ戦の覇者は誰？

◇

すばやい技の選択と、巧みなタッチワークが勝敗の決め手。ひとりでプレイするより二人でタッグチームを組んで…。

キミのチームはスーパーヒーローのジェミニブラザーズ。先攻は兄貴・サニーだ。対する相手は悪役ナンバーワンチーム、マッド・ブル・ジャイアントとブラッディ・マスク。弟テリーとタイミングよくタッチしてチャンピオンベルトを守り抜こう。

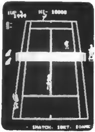
相手にワザをかけて、ダウンしたらフォール！　スタミナメーターが少なくなると危い。タッチでかわすのだ。敵をフォールするかギブアップ、リングアウトにすれば勝ちとなる。

ワザは場内ではヘッドロックから、エンズイゲリ、ウエスタ

SUPER DOUBLES TENNIS

スーパーダブルステニス

（データイースト）



©DECO

プロテニスが二人になってパワーアップ。一人二役でダブルスに挑戦！

◇

今回はミックスダブルス。8方向レバーで後衛プレイヤーをコントロール。

ボタンを押して先攻。サーブで試合開始。返球はボタンをタイミングよく押して打ち返すのだ。

チャンスと見たら、もうひとつのボタンを押してパートナーにチェンジしスマッシュを決めよう。

4ポイント奪取すれば勝ち。1ゲームの終了だ。6ゲームで1セット、3セットで1マッチの勝ちとなる。

主審に、かわいいボールガールまでが加わって楽しい3D画面となっている。

FISHING

フィッシング

（データイースト）

投げ釣りがゲームになったらこうなった！　遠投で大物を狙え

◇

防波堤から、岩場のポイントへ向って投げ釣りをするのだ。

十字レバーで竿をコントロール。左のスコープを見ながら、魚のいるポイントを決め、タイミングよくボタンを押せばキャスティング。

魚がかかったら、ボタンを押してリーリング。魚の動きを見ながら巻きあげないと、プッツリと切られてしまう。

岩場に魚がぶつかっても糸が切れてアウトになってしまうので、リーリングと同時に竿をレバーでコントロールして岩場を

ンラリアート　コブラツイストなど12種類。場外は鉄柱攻撃など3種。選択ボタンを押す回数でワザが決まる。このとき、回数の多いほど大ワザとなるので、す早くボタンを押すようにしよう。敵と組み合ったとき、有利な体勢になれば"ATTACK"サインが二秒間でるのでワザを選択、不利な体勢やサインが消えてからはワザはかからないので注意だ。

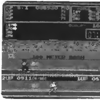
悪役組のバイオレンス・シーザー・ソニアの乱入もあるので目が離せない。

これはまさにエキサイティングなプロレスだ。

HYPER OLYMPIC

ハイパーオリンピック

(コナミ)



©Konami

フィールドとトラック競技に汗しよう！

◇

ロサンゼルスオリンピックまであと数ヵ月。陸上競技はオリンピックの花。6種目に青春をかけるのだ。

まず最初は100メートル走。標準記録を上回われば次の競技へ進める。次は走り幅跳び。6m50以上跳べなければ失格。ファイング三回でも同様だ。踏み切りラインで、なおかつ45度角がベストで跳べる。

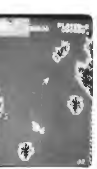
続いてヤリ投げ。そしてハードル、ハンマー投げ、ハイジャンプと続いて6種目は終了だ。

すべてをクリアすると、再び100メートル走から始まるのだが、設定された標準記録が次第に高くなり、クリアが難しくなってくる。

コツ？　コツは、ただひたすらボタンを叩きつづけること。パワーをつけて、ジャンプボタンをいかにタイミングよく押すかにかかっている。

一人から四人までがテーブルを囲んでプレイできるのがこのゲームの特長。

ただし、ちまたではボタンを叩くのに、定規などいろんな器具を使うことが流行しているようだが、スポーツはやはり正統派で行くべきだろう。



©DECO

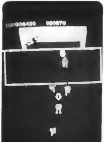
通過だ。

遠くの大魚を釣りあげると高得点となるのだが、こいつが手ごわい。

PRO SOCCER

プロサッカー

(データイースト)



©DECO

エースストライカー！　ハットトリックを決めておくれ！

◇

サッカーを知らなくても楽しめるサッカーゲームの本格派。

8方向レバーでボールをキープしている味方選手をコントロールし、ショートパス、ロングパス、センタリング、ゴールシュートを決めるのだ。

プロサッカープレイヤー気分で、相手チームにボールを奪われずにゴールするかがポイントとなる。

矢印はボールの方向。パスワークを磨いて、ゴールになだれ込め。ゴールの場面でプレイヤーがサイドラインすれすれに攻め込むと、ゴール前へのセンタリングが容易だ。

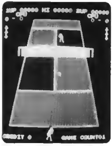
ゴールを続ければリプレイの連続。

ジャッジはコンピュータに任せて、ボールゲームに熱中しよう。

PRO TENNIS

プロ・テニス

(データイースト)


©DECO

ウインブルドンのセンターコートを舞台にスマッシュ！

◇

・テニスブームの火つけ役として五十七年に登場、一躍ヒットゲームとなった。

コンピュータの男子プレイヤーを相手に、8方向レバーとボタンで白球を追いかけよう。

相手は、スピン、ボレー、スマッシュと多彩な攻撃でプレイヤーをほんろうしてくる。深く守ってストロークプレイで相手のミスをさそうか、ネットぎわにす早く寄ってネットプレイで圧倒するかはキミの判断次第。

4ポイント先取すれば勝ち。プレイヤーが3ゲームを落とすとゲームオーバーだ。

何といっても、返球の打ち方が最大のポイント。相手の球すじを見きわめながらレバーで落下地点へ移動、ボタンを早目に押したり遅目に押したりしてフック、スライスを決めればナイス。スマッシュ、ボレーが駆使できるようになれば、プロの道はもうすぐそこ!?

PRO BOWLING

プロボウリング

(データイースト)

3Dでボウリングがますます楽しくなった。

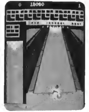
◇

レバーを左右に動かして女子プロの位置を決め、上下で球質を選んでリリース！

左のスコープ内のメーターを見ながら、投球ボタンを押すのだ。これで強い球、弱い球は自在。

ただし、一定時間が過ぎると自動的に投球してしまうので、早目に位置を決めて投球することだ。

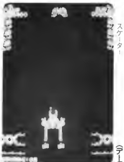
ストレート、フック、カーブと投げ分けてパンチアウト。パーフェクトだって夢じゃない。


©DECO

SKATER GAITER

スケーター

(データイースト)


©DECO

ローラースケートをはいたピエロのコミカルな障害物レース。

◇

8方向レバーでピエロをコントロールしながら、ボタンを押して足を開閉し障害物をまたいで得点していこう。

レバーは上下がスピード、左右斜めが方向コントロール。連続した障害物をまたぐときは、ボタンをくり返し押せばOK。

スケートが道路の外に出たり、動物、丸太などの動いてやってくる障害物にぶつかるとアウトとなってしまう。

このゲームはタイム制。スタート時から減算され、ゼロになるとタイムオーバーでアウト。また残りのタイムはボーナス得点となる。

スケートが道路内の障害物にぶつかるとタイム減、逆に、動物・丸太など動いてくる障害物をまたぐと加算される。

ボタンのコントロールが高得点のカギ。ドル袋をまたいで千点獲得したりして・・。

連載ルポルタージュ 8



全国ゲームランド探訪

粋にせまって ビンゴゲームで アチチッチ

ミキとのりえのコンビはぴったりと息があっている――なんてヨイショの声に乗っかって、ちょっぴり大人のムードを味わうためにビンゴゲームに挑戦。



東京・池袋／ビンゴイン池袋　レポーター／野中美木子
アシスト／うなやまのりえ　写真／佐鳥周記

一九五〇年代、アメリカの香りが漂うビンゴイン





ミキ・のりえのでこぼこコンビ。息もピッタリと合って（というよりのりえちゃんの背の高さに圧倒されっぱなし）二回目の二人そろってのゲームランド探訪で～す。

有楽町線という、わりとナウい地下鉄に乗り、やってきましたのは池袋。

地下を歩いて、西口東武デパート側へ出ます。右手にチカチカとにぎやかなネオン。西一番街の看板の下をくぐってすぐ左側に映画館。この二階が、めざすゲームランド「ビンゴイン・池袋」です。

階段を昇ると、いつものゲームランド特有の電子音と違って、私の大好きなサウンド、五十年代のロックや、今はやりの洋楽がビンビン流れてきます。

階段の壁には、ビンゴの歴史やプレイ法などがパネルに貼ってあり、読みながら昇っていくとゲームの概略をつかむことができます（夢中になって階段を踏みはずさないようご注意）。

さて、いざ店内へ。

「ああ――、すごい」

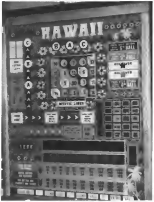
このじゅうたん、ワイン色の花柄。ゲームランドでこんなのはじめてです。思わず足がすくんじゃう。

ゲーム機の音より、音楽の音の方が軽快に流れていて、個人的に、こういうところならゲームを長くできそうな気分。

わりと小ぢんまりとしたところに（ゲーム機が大きいせいもあるけど）、昔よく見かけた感じの機械がお行儀よく並んでいるんです。

まるでアメリカ映画に出てくる、古いホテルのゲームコーナーみたいで、大人の雰囲気いっぱいです。





「胸のあいたドレスを着て、タキシード姿の男性にエスコートされて……わあ――ロマンチック」――そんな想像かピッタリの〝ビンゴイン池袋〟。まずは熊谷店長に、ビンゴについていろいろ教えてもらうことにします。

ミキ　ビンゴって、よくパーティなんかで数字の書いた紙をくばって、数字をどんどん埋めていく、あれですか？

熊谷　いやあー。うちにも、それと勘違いしていらっしゃるお客様がいるんですけど。このビンゴはそれとは違います。

ルーツは古代ギリシャ時代とも言われていますが、イギリスのパーティ形式のビンゴが一九五〇年代にアメリカへ渡り、現在の機械仕掛けのビンゴが登場したんです。

五〇年代のアメリカは、新しい風俗文化が続々生まれた時代で「ビンゴ・マシン」も、この良き時代に生まれ、あっという間にアメリカ中に広がったんです。

ミキ　ゲーム機はその頃のものなんですか？　それが今でも秘かな人気があるなんて、なんか興味がわいてきますね。

熊谷　ビンゴが一時の風俗にとどまることなく、アメリカのライフスタイルに確実に根を下していったもので、今でも根強い人気があるのでしょうね。

ちょっととっつきが悪いけど、奥が深いゲームで、一度やり出すとやめられない。そのため常連さんがほとんどです。

ミキ　お話を聞いていてもわからないので、実際にマシンの前でビンゴ講議を伺いましょう。

HOW TO BINGO

熊谷　ここで人気のあるのは、〝OKタイプ〟〝20ホールタイプ〟〝600タイプ〟です。

ゲームを始める前にカウンターでお金をメダルに換えてもらいます。

メダルを投入すると5つの球が出てきます。この球をボード上の数字の穴のところへ入れるのです。

正面のスクリーンにランプがついて、どこに入ったかはすぐにわかります。

そして、スクリーン表示のひとつの線上に、続けて3つランプをつけるか、ひとつの色ワクの中に3つ入れるとメダルが出てくるんです。

◆

お話を聞いていても、少しもわからないので、のりえちゃんと二人で〝ビンゴ〟にチャレンジしてみることにしました。

＜ミキの体験コーナー＞

大きなマシン、昔流行ったフリッパーゲームみたいです。

正面のスクリーンには、アメリカ女性のビキニスタイル。とてもなつかしい――っという感





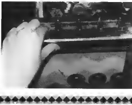
じです。
　まず、メダルを一個入れると手元にボールが出てきます。
『ああ、これをこのプッシュロッドではじけばいいのだな』と手をかけはじこうとすると、熊谷店長、
「いやあ、待ってください。そして、もう一枚メダルを入れて、



手元左側に3つボタンがあるでしょ。そのブルーのボタンを押してください」
と。
　わあ――っ。スクリーンの一番下のスコア表示に点灯したランプが、急に右の方へ移動して、数の多い方へ行きます。これは勝ったときのメダル獲得数。
　メダルをこの際とばかりに調子に乗ってビンビン入れます。
『あれ？　赤のスコアはけっこうあがったのに、他のは全然あがりません。くやしーなあ』
　もうずいぶん入れてます。熊谷さんが、
「メダルは、たくさん入れるからといって、必ずしも機械は思うとおりに動いてくれないんですよ。どのあたりで見極め、あきらめるかも、ビンゴの重要なポイントですね。
　今度は二番目のグリーンのボタンを押してください」
と。しかし変化はありません。
熊谷　まん中のABCDのところにランプがつくまでコイン



を入れ続けてください。
　そのとおりに、二枚、三枚、四枚……何枚入れてもランプはつきません。
　なのに隣ののりえちゃん、スコアランプはあまりあがっていないのに、キー・フィーチャーはなんとAからGまで全部ついているんです。
『頭にきちゃうな、この機械。あたしにさからっているのかしら？』。おっやっとAからDまでつきました。
　また続けてコインを入れますが、もう動きそうもないのであきらめてボールをはじきます。
〝5〟にランプ。次は〝13〟。なかなかライン上に並びません。ここでまた熊谷さん登場。
「左側のボタン、押してください」
　あれっ、ボードがひとつずつ右に動きます。
「あっそうか、これで自分がゲームのやりやすいスクリーンを作ることができるんだ。Dまで動かすと、5と13が同



じグリーンのワクの中に入っています。『やったね。』わあー、おもしろくなってきたよっ』。
　あとはグリーンの残りのワクを狙ってボールをはじけばいいんです。ラインに並ばせようとするのより、ずっと確率が高くなります。
　3球目、
『グリーンに行け！　いやーん黄の1だって、だめよそんなの』
　次は黄の2。『おっ、こりゃグリーンもイエローもどっちもいけるぞ！』。と熊谷さん、「この時、スコアボードを見て点数の高い方を狙うのも、たくさんメダルを取る秘訣ですね」
　そうか、なかなかいろんなカラクリがあって、手続きを踏むのは大変だけど、やり出すと機械とかけひきしながらできるゲームで、本当に奥の深いゲームですね。ほんと実感。
　さて、最後の一球、心をこめて祈るような気持ちで『エイッ』。ああーっ、ぎゃあー、そっち行っちゃダメ！――上の段か







ら順に可能性のある数字のホールを通過してしまいます。

そして最後ののぞみ下段の〝20〟にホールイン。やったね。

「ボールを打つ強さによって、球の流れを調整し、そしてピンボールのように機械を少しだけ揺らして、入れたいホールへ。入れたくないところには入れないようにコントロールするのがコツですね」

と熊谷さん。

そういえば、さっきからのりえちゃんの隣のマシンではギンギンに燃えた男性が、マシンを体で押したり左右に揺らしたりしてアツクなっています。

わたしもひとつ、機械を押して、「うーん、あれれ、ボードのランプが消えちゃった」。

あまり乱暴に扱うと、ランプが消えてゲームが終わってしまうので要注意です。

さて、わたしの挑戦している〝OKタイプ〟は、ここで一番人気のあるマシン。

なぜOKなのか？ キイフィーチャーのABCD……の横に〝OK〟のランプがあって、コインを何枚か入れて（だいたい15～20枚入れないとつきませんが運がいいと5～6枚でつくことがあります）、このOKランプがつくと、再ゲームをするチャンスが得られるのです。

また、オレンジセクションに2つ球が入れば、右側のRのボタンを押して、どんどんスケールの大きいゲーム。つまり掛率が高くなったり、イエローのセクションに2つ入れると3球入ったと同じに数えられたり。

フィーチャーキイは3球目まででしか動かせないけど、スクリーン右側のランプが点灯すると5球まで全て動かすこともでき、どんどん自分に有利にゲームをすすめることができるんです。

はじめのうちは、ゲームのからくりを頭で理解するのに精一杯。どうしたら勝てるか、高い得点をとれるかなんて、考えるヒマもなかったんです。

こういうからくりをのみ込むまで、相当時間がかかるので、とっつきが悪いというんですね。でも、やっているうちにだんだんおもしろくなる。

初めのうちはチョロチョロと火の燃えはじめみたいなんだけど、火がつき出すと、このあたしでもあつくなっちゃうもんね。

自分を忘れて立ち上がって、機械ゆすっちゃったりして恥ずかしい（花もはじらう乙女としたことがはしたない）！ なんて思うヒマなくマシンとのかけひきの連続！ 意外とキイフィーチャーのとき、考えちゃうんですよね。

「こっちの数字がいいかな？ いやこの組み合わせの方が数字入りやすいかな？」

と。

気がつくともう六時すぎ、午後三時にはこの店に来ていたから、相当夢中になっていたんですね。思わずのりえちゃんと顔を見合わせ「疲れたね」とひとこと。時間を忘れてマシンと戦った三時間でした。

＜ビンゴのコツ＞

最後に、熊谷店長に、ビンゴゲームのコツを教えていただきましょう。

熊谷　ゲームとしては完成度が高く〝ゲームの王様〟とも言われています。

はじめは要領を得なくても、ゲームをすすめるうちに、いろんな方法をみつけ出すことができます。

一番のポイントは、メダルをあんまりケチらずに、一度に20枚前後使って遊ぶことですね。

メダルが多ければ、逆にとれる数も増えるし、掛率もあがる。キイフィーチャーもいろいろつくし、ビッグゲームにも挑戦できるわけです。

ただ、メダルをメチャクチャたくさん入れたからといって、必ずしも自分に有利になるとは限らない。

これはもう、マシンとのかけひきですね。

ミキ　本当に質は高いし、頭を使うし体はつかうし、なかなかひとすじ縄ではいかないゲームですね。

ところで、これからビンゴはどう変わっていくでしょうね。



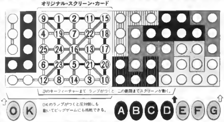
熊谷　ここの機械はすべて輸入もの、それも五〇年代に作られたものがほとんどです。しかし、これからはICを導入し、内部がどんどん変わって、フィーチャーも、もっと高度になっていくと思います。

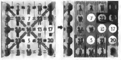
ただ、ゲームの方法自体は変わらないでしょう。

とにかく、ビンゴは自分でゲームを作ることが大きな魅力です。この魅力をもっと多くの人に知ってもらいたいですね。テレビゲームとはまた違った面白さがあると思います。

ミキ　本当に。多くの人にビンゴゲームを知ってもらい、あつくなってもらいたいですね。

THAT'S BINGO!





オリジナルのS・Cでは意味をなさないバラバラの並びⓈⒸ⑦…だが Dまでキーフィーチャーがつくと みごと緑のパーフェクト！



キー・フィーチャー・ボタン

ビンゴは、基本的には1ゲーム5球。プッシュロッドにより打たれた球が、プレイ・フィールドの内をさまよいながら、ひとつのホールに落ち着く。そのホール番号と同じ番号のランプがスクリーン・カードに点灯する。点灯した番号の配列、組み合わせが一定のルールを満たしたらゲームはWIN。メダルが獲得できるのだ。

■キイフィーチャー■

ABC……OKまでのランプで表示された部分まで、スクリーンカードの移動が可能というのが、キーフィーチャーの意味。

メダルの投入枚数によって、ランクは上がっていく。

A～Gのスクリーンカードの部分ではカラーゾーンとなっているが、基本は同色内に3つ以上ランプがつけばWIN。

オリジナルスクリーンカードと並んでいないのは、キイフィーチャーによってWINになることがあるため。

キイフィーチャーによるスクリーンカードの移動は、セレクションフィーチャーの表示で制限されるので、キイフィーチャーのメリットと同様に、セレクションフィーチャーの制限も考えながらプレイする必要もある。

■OKランプ■

OKランプが点灯すれば、ビッグゲームへの挑戦権を獲得できる。非常に有利なフィーチャー。

■2IN BLUE■

このランプがつくと、ブルーセクションに2球で大量得点が狙える。

■PIC A PLAY BUTTON■

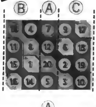
ビンゴは、メダルの投入枚数により、スコアの上がりや各フィーチャーのメリットが変化する。

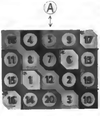
しかし、その変化はほとんどマシンまかせで、なかなか思うようには行かない。

この変化をコントロールするのがピック・ア・プレイ・ボタン。マシンの左前面にある青、緑、赤のボタンがそれ。

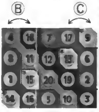
青のボタンを押してメダルを入れるとスコアだけがあがり、緑は各フィーチャーランプがつきやすくなる。

赤はスタート用で、両方の働きがあるが、青・緑ほどの変化は望めない





●Aのキー・フィーチャー



●B・Cのキー・フィーチャー

のりえのビンゴイン

ビンゴの第一印象は、なんか面くさくって、やたらむずかしそーって感じで、あんまりおもしろそーじゃなかったノダ。

しかし、店長さんのていねいな説明を聞き、いざトライしてみると、なかなかおもしろい[illegible]ダ。

とにかくはじめは、同じカラー内に3つ以上ランプを並べるようにすることデス。

あとは慣れてきたらスコアやキイフィーチャーボタンなどを使って、有利にゲームを展開していけばいいだけ。

ただひとつ困っちゃうのは、マシンのキゲンが悪いと、なかなか新しいメリットが生まれないってこと だから、どんどんコインを入れないと、スコアもキイフィーチャーも有利なほうにならない時があるノダ。

そんなときは、すんごくイ[illegible]ついちゃうから、「よし！ 一発勝負た やってしまえ っ」なんていいながらトライしちゃうノダ。

まあ、そんなときはたいてい[illegible]スカなのだから、アセらずイカらず、ゆったりとした気持ちでやってヨネ。

ミキちゃんも私も、ゲーム終了後はもうヘトヘト ッでした。

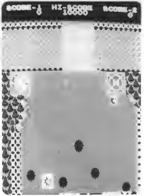
NEW VIDEO GAME

ビデオゲーム／新作7本ですヨン

お待っとおさま！　って感じでタイトーのレーザーディスクや、任天堂のVSシステムなんてのが出たんでございマス。今月は、その他にも、おもしろめのゲームがいっぱい。春のおとずれと共にゲームセンターが楽しくなりまっス。

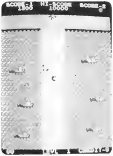
★プログレス PROGRES（中央リース）

高性能戦車は前進あるのみ。敵・中央基地へ突進しろ！



©CHUO.L.H

陸、海、空から攻めてくる敵を撃破し、要塞基地を陥落するのだ。この奥に何かがある!?



●戦車は進むよ、今日もまた。迎撃する敵もなんのその、ミサイルでヘリや戦艦だってやっつけてしまうのだ。

陸上戦では、土の中からモコモコと敵が現われてくる。頭上からはヘリコプターも。相手の基地の位置は、しっかりと頭の中に入れておこう。

タンクローリーは必ず破壊することだ。得点が二百点から倍倍で三千二百点にまで達するので、高得点をあげるチャンスなのだから。

ヘリコプターも高得点のターゲット。基地に待機中を撃破すると千点、飛行中に撃墜させれば三千点の高ポイント。かなりかなりのしつこい攻撃をしてくるので、注意が必要だ。

快調に進撃する戦車にも、苦手な場所がある。

砂地、沼、芝などのエリアに入った場合に、スピードがガクンと落ちるので気をつけよう。遅いぶんだけ敵の攻撃にさらされることになる。

四方に気をくばって慎重に前進するのだ。

敵基地の中には、戦車が一台隠されている。こいつはぜったい見逃さず破壊しておこう。破壊できないで合体をさせてしまうと〝無敵〟の存在となってしまうやっかいなシロモノだ。

地雷は全て爆破だ。ここに隠されている戦車が出ると、自分の戦車が一台追加される。チャンス到来といったところだ。

三面からは、ミサイル車が出現したりで、敵の攻撃は多彩になってくる。うまくかわして攻撃を加え8方向に巧みに戦車をコントロールしながら、敵の前線基地を破壊し、中枢の中央基地まで攻め込むのだ。

対海上戦では、敵艦が浮上してきたらすかさず攻撃することだ。

ミサイルの照準をセットするのは難しい。しかし、一旦コツをのみ込んでしまうと、おもしろいように撃沈できる。橋を渡りながら、左右の戦艦を轟沈するのみ！

戦車戦のすさまじい戦闘シーンに酔いしれること必至。要塞基地の陥落はもう近い。

NEW VIDEOGAME

★ ディー・デー D・DAY（ジャレコ）
作戦行動開始！ 敵の攻撃を突破し、要塞を破壊セヨ!!



©JALECO



キミは戦艦の艦長だ、敵飛行機や敵艦の攻撃をかわしながら敵要塞を破壊するのだ。

●

まずゲームを開始すると、モールス信号が送られてくる、そして自分の船が港を離れると戦闘開始という感じで気分が盛り上がって来る。

空には雲も浮いていていい気分、と思っていると敵機襲来!! 五機編隊でやって来た、あわてて速射砲の照準を合わせて射つ。命中すると火を吹きながら落ちて行く。

敵機からも爆弾が落とされるが、一機一発なので船のかじを左右にふりながら進めば、そうやられることはない。

そのまま敵機を撃墜しながらズンズン進んで行くと今度は敵艦隊を発見、大砲の方の照準を合わせ射つ、と同時に向こうの敵艦の方からも射って来た。ミサイルのような物が火を吹きながら飛んでくる、意外にスピードが早く、戦艦めがけて飛んでくるのでよけるのがむずかしい。

発射されたらすぐに速射砲で射ち落とすようにしたほうがいいだろう。

またズンズンと進んで行くと、今度は島が見えてくる。島には砲台が設置してあるので、その砲台がこちらに照準を合わせる前に破壊する。

しかし照準を合わせる方にばかり気をとられていると、照準と船のかじは連動しているため島や機雷に激突してしまうので注意。

島を突破し、水山地帯を抜けると、海の色が変わって浅くなっていくのが見えてくる。いよいよ敵要塞内に突入である。

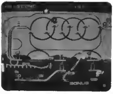
かなり狭い運河のようなところを進みながら、砲台や敵機の攻撃をさけ、逆に破壊するというのはかなりむずかしい。

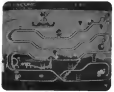
そしてその先では、運河の入り口や出口の関門があって、それを破壊しなければ前に進めないようになっている。

ここまでくるには、数回数十回の練習が必要だろう。

最後に、このゲームの遊び方としては、出てくるものをとにかく破壊して得点をかせぐか、それよりも危険なもの（特に敵艦から発射されるミサイル）などに注意して、どこまで先に進めるかを競うのもいい。どちらをとるかは、キミの性格で決めよう！

★ ミスター・ドゥズ・ワイルドライド（ユニバーサル）
ミスター・ドゥ第三弾！ その名もワイルドライド





©ユニバーサル

ニュー・ファンタジックワールド、ミスター・ドゥの冒険がいま始まろうとしている。

●

ジェットコースターのレール上を進んで、ゴールに速く着くのだ。

レバーは4方向。走ってくるコースターは、ハシゴに上ってよけながら進む。しかし、ハシゴにのぼったからといって安心はできない。頭をひかれてしまうので、ボヤボヤしてはいられない。

ハシゴ上のフルーツを取ることも大切だ。

フルーツを取ることによって、ゴール上のターゲットを変えることができるのだ。

ゴール上に出る、EXTRAのターゲットを全部取ると、ミスター・ドゥが一人増える。

また、ゴールにダイヤが現われた時にゴールインすると、再ゲームができるのがうれしい。

各パターンごとに持ち点が決まっていて、ゲームのスタートと同時に得点が減っていき、ゴールしたときの残りの得点がボーナスとして加算される。

持ち点が全くなくなった場合にもミスター・ドゥはアウトとなってしまう。

障害物もいろいろ。鉄球の反復運動、三連コースターや、回転木馬まで、6パターンの中にごちゃまんと入っている。

ジェットコースターが出てくる間隔は、4、4.5、5、10.5、6秒となっており、このタイミングをつかめばしめたものである。

危険なところは、すばやく加速ボタンを押して通過すること。

遊園地にいるような、楽しいサウンド、それとは逆にハードゲーム。ミスター・ドゥ、キミは永遠に不滅だ！

★ジャンピング・ジャック（ユニバーサル）ジャンプ一番で、邪魔するやつを跳ね飛ばせ！



©ユニバーサル

サルやワニ、ピラニヤ、土人などの攻撃もなんのその。ジャンピング・ジャックは今日もゆく。

●

ジャンクを操作して、シーソーの上や、丸太の上をジャンプしながら遠くゴールへ行かなくてはいけない。

シーソーに飛びうつり、サルを跳ね飛ばす。逆に跳ね飛ばされたらアウトだ。

ジャックめかけて飛んでくるサルも、タイミング良くジャンプ一番！ よけてしまう。これも一つのテクニック。

川を流れてくる丸太は、タイミングを見て飛びうつろう。ワニがアングリと口を開けていたり、ピラニヤが飛んできたりと、ジャマをしてハラハラドキドキものだ。

噴火山のシーソーは、火口が赤くなると要注意。火山爆発の警告なのだ。

地図上の最終ゴールに着くと、ボーナス・ゲームがある。

また、色違いの丸太やシーソーに乗ると、エクストラゲームとなる。色違いといっても、ランダムに出てくるので、勘だけがたよりとなるのだが…。

●エクストラゲーム

ジャックの帽子を操作してEXTRAをそろえると、ジャックが一人増える。しかしエクストラゲームは二秒なので、すばやく帽子を投げてはとり、投げてはとりしないと、アノという間に終ってしまう。

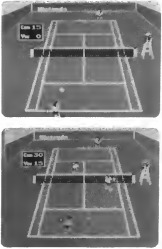
チェリーを四つとっても、ボーナス点がつくので狙いどころ。

画面は6面。また、持ち点が九千点から始まり、ゲームが進んでいくと持ち点が減っていくので注意してみてよう。もちろん持ち点がなくなってしまうと、アウト。残った持ち点がボーナス点となり加算されるので、効率よくゴールにつくかが決め手となる。

★VS・テニス（任天堂）キミはコナーズ、マッケンローになれるか！

マルチ画面でコンピューターとだけではなく人間同志で対戦できる画期的ゲーム!!

●



©任天堂

パンチアウトと同じようにツインモニターで、二つの画面になっているし形もかなりユニークで、任天堂ではマルチ画面と呼んでいる。

ユニークなのは形だけではなく画面の構成がよく出来ていて、お互いのプレーヤーが自分を中心にゲームを楽しむことが出来る。つまり今までのテーブルタイプのように画面が平面的で、一つの画面を見ながらやるのではなく二つの画面が対称に立体的になっているのだ。

特長は、それだけではなくこのゲームが人対人で出来るということだ。今までのゲームでも二人で点数を競うことは出来たが、交互にプレイするという方法なので、一人がやっている時はもう一人は見ているだけというものだった。

しかしこのゲームは、二人が同時にゲームに参加して打ち合うようになっているので、熱くなることは必至だ。そしてシングルスとダブルスが選べるので四人でもプレーは可能（一プレーヤーが一人を受けもつ）。

もちろん一人でコンピューターを相手にしたり（一人の時や暗い人ムキ）二人でコンピューターを相手にダブルスをやることも出来る。

テニスゲーム自体は、特別に変わったところはなく本物のテニスと同じようにサーブから始まってグランドストローク、ボレー、スマッシュなどや、相手がネットについた時にそなえてロブまで打てる。

打ち方も早めに打つか遅く打つかでフックやスライスも打てるので自分のテクニックしだいで多彩な攻撃も可能だ。

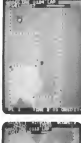
他に良い点としてはゲームの画面が斜めになっているのでからだを丸くしながらプレイする必要がないので、長時間でも疲れが少ない。

さあキミは、すぐに友達と対戦するか、それともコンピューターを相手に技術をみがいてからプレイするかどっちかな!?

NEW VIDEO GAME

★PIT&RUN ピット&ラン（タイトー）

追い越せ！ターボにチューンナップだ！スピード感たっぷりのF1レース





©タイトー

自車はレッドカー。4方向レバーとアクセルボタンをコントロールして、ゴールを目指してぶっ飛ばすのだ。

追い越しに命をかけよう。ライバルのF-1を追い越すと、相手の車は黄色から青に車体の色が変わる。

ガソリンメーターには、いつも気をつけておくのだ。

メーターが赤になると、ピットインのサインが表示される。急いでピットに入り給油だ。走行中にメーターがゼロになってしまうと給油できず、ゲームオーバーだ。

ピットインのサインは見逃さないように。

コース上にはスリップゾーンや炎上車、障害物などがあって走行が困難な場合が多い。走行には注意が必要なのだ。

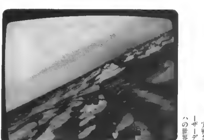
第一トライアル・5周、第二・8周、第三・10周と、第三トライアルをクリアするとコースが変わる。コースは全部で四つ、次第に難しさが増してくる。

第二、第三トライアルからは、ライバル車を全部追い抜くと、ピットインでターボにチューンナップができる。F-ターボの本領発揮のチャンス。スピードアップして、ライバル車を抜くとガソリンが補給される。

周回遅れでゲームオーバーなんてぶざまな結果にならないよう、うまくピット&ランをくり返してコースをクリアしていこう。

★マッハ・3（タイトー）

マッハを超えた！敵はスクランブルをかけてきた！



©タイトー

実戦さながらのド迫力！レーザーディスクのリアルなマッハの世界へと飛び込もう！

●

★ジョイスティックの選択

コイン投入後、ジョイスティックを左に倒すと戦闘機ゲーム。右に倒すと爆撃機ゲームが楽しめる。

ジョイスティックを動かさなければ、十秒後に、戦闘ゲームが自動的にスタートする。

★遊び方

ジョイスティックの引き金と、コントロールパネル上の機関銃ボタン、ミサイルを使って敵を破壊する。

ターゲット表示は、黄色の点線で表示されるので、すばやくシュートする。地上のターゲットは五百点、敵ミサイルを撃ち落とすと二百点となる。



山岳地帯は左右のガケに衝突しないようにすりぬけなくてはならない。ハイテクが必要だ。

敵のヘリコプターからの攻撃はミサイルで応戦。撃ち落とすと千点。また、後部からの火炎噴射には要注意。

★爆撃機ゲーム

敵の地上ターゲットは、黄色の点線で示され、ターゲットめがけ爆弾を投下する。

地上からは高射砲が発射され、空中で爆発し、爆発圏内に入っていると撃墜されてしまう。

高射砲弾は撃ち落とすことができないので機をコントロールして避けること。

画面上部に赤いマークが表示されると、その位置から、敵戦闘機が現われるので、機関砲を使って撃墜するのだ。

敵の戦闘機に後ろにまわりこまれないようにしながら、戦闘機を破壊すると三千点となり、ミサイルを撃破すると千点となる。また、放射性の雲も現われるので注意が必要。

ドッグファイトのスリルがたっぷり味わえるのはマッハ3ならではだ！

★おまけのコメント

タイトー第二弾のレーザーディスクもの。前回の富士スピードウェイの実写には驚かされたが、今回もまたまたすっごいのだ！

ぬあんと、画面は米軍の協力を得て、戦闘機にカメラを積み込んで、実写したという驚くべきシロモノなのだ。

〃とにかくこれはおもしろいですから〃との自信作。レーザーディスクならではの迫力画面に陶酔してみよう。

TOY&HOBBY

おもしろ、いいもの13種

単なるおもちゃ紹介だったのが、なぜか充実してきた。編集部でモニタリングの結果も載っけてしまうようになったこのページ。今月もかなり遊びまくって、ハイどーぞ！





カシオ

ポケットテレビTV-10

カシオ

いつでも、どこでも、見たいときにサッと取り出してテレビング（TV ing）。これはイマイ

世界最小、手のひらよりちょっと大きめサイズの液晶テレビ。乾電池を入れても335グラムという軽さで、しかもスピーカ内蔵といううれしさ。こいつは完全パーソナルTVだ。

ラジカセ感覚でポケットから取り出して、どこでもテレビング。ブラウン管でなく液晶を画面に使っているので、厚さ（というより薄さ？）わずか26ミリ。画面は2.7インチだから、大きさも手ごろ。

直射日光のもとでも、とても鮮明な画像が得られるのは、アウトドア派にぴったり。さらにバックライトとして、高輝度エレクトロルミネッセンスがディスプレイ背面に装着されているので、暗闇の中でもテレビングがOKだ。（液晶はブラウン管のように、自分で光らないため）

専用アダプターを使えば4電源方式が可能。バックライトを使わない場合、アルカリ電池で約七時間の連続使用が可能だ。

この一台、キミならどう使うかな？

三九、八〇〇円

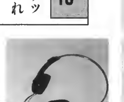
カシオ

シャトルボンバー

ヘッドホンラジオを搭載した、にっくいほど楽しいハンドゲーム！

“ゲームだけじゃもったいない”と作られたわけではないのだろうけれど、ゲーミングタイム以外はラジオが聴ける2イン1タイプはうれしいメカ。





ラジオでAM放送を受信するときは、付属のブラックタイプのヘッドホンでウォークマン気分にひたれる。

三つ折りの本体は、ラジオのときは、コンパクトな手のひらサイズ。胸ポケットに入れていつでもどこでもAMリスナーだ。

ゲームを楽しむときには、ドジャワーンとガラス面を保護している操作部分を開いてタテ長のゲーム台に早

バンダイ

マッシー吉本の チャレンジゴルフ

三つの画面でリアルなプレイ！ 〝たかが9ホール〟といわずにチャレンジ！

画面が上下にあるダブルビジョン。上が各ホールの平面図で下がプレイヤーのショット用。

コースは、バンカーや池のある変化に富んだショートホールにミドルホール、ロングホールで構成された9ホール。

下の画面で、スウィングの大きさとショットのタイミングをコントロール。球質はボタンの押し方ひとつ、ストレート、スライス、フックボールを打ってゴルフの楽しさを満喫だ。

セレクトキーで、ゲーム表示に切り替え、一人用ゲームでプレイしよう。

スタートボタンを押すと、デジタル表示から、第1ホールのホール表示、バー表示、距離表示が上のパネルに表われ、その後ストロークと残り距離の表示がされ、ティーアップ。

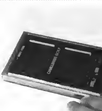
スタート兼用のスイング・ショットボタンを押せば、プレイヤーがスイングを開始。そのままにしていればスイングをくり返しているので、距離に合わせた手ごろなバックスイングのときに、ショットボタンを押してダウンスイングに移そう。

ボールにクラブをタイミングよく合わせて、再びショットボタンを押せばショット音と共にボールが飛んでいく。

このショットボタンの押し方でスコアが大きく左右される。まるで本物のゴルフと同じ。

少しでも早いとスライスボールとなってしまい、ヘタをするとOBになりかねない。また、あまり早すぎても遅すぎても空振りとなって1打プラスされてしまうし、ボタンを押さなくても空振りとなるので要注意。

ジャストミートすればストレート。少し遅れるとフックボール。コースを読みながら球種を変えられるショットができればコースレコードだって出すことができる。



グリーンに乗ったら、パッティング用のスイングに変わるので、距離に合わせたショットでカップインさせよう。

こうして、第2、第3とホールインして、最終9ホールをホールアウト、トータルスコアを競うことになる。ちなみに、スコア表示は99打までで、プレイ中に99打となるとゲームオーバー。（9ホール・パー36）OBは罰打2が、池に打ち込んだら罰打1が自動的に加えられる。

バンカーショットもテクニックが必要だし、ホールインワンだって可能。二人でプレイする場合は、交互に打ち合うわけだが、コース上では、ピンまでの距離の遠い方から打つように表示される。

小さなゴルフ場〝チャレンジゴルフカントリークラブ〟でプレイはいかが？ 時計機能付。 七、六〇〇円



変わり。シャトルボンバーのゲームスタートとなる。

ゲームとラジオ切り替えのスイッチをゲームに合わせ、スタートボタンを押して、孤立した宇宙基地を救うのだ。

サウンドスイッチを押して、ヘッドホンでゲームをすればなおさらゲームの楽しさが増してくる。味方の宇宙船が投下するエネルギーカプセルを、磁力ビームを使って回収するのだ。

シーソーキーで、宇宙服姿の隊員をうまくコントロールし、キャッチボタンでビームを発射しよう。

受けそこなうと、カプセルは壊れてしまう。また、敵の宇宙船がミサイルで回収作業を妨害してくるので、ミサイルをかわしながらの困難な作業となる。

3パターン、10レベルの回収・作業、それはそれはとわいへーんなのレス。 五、九〇〇円

バンダイ

パーフェクト パチンコ

手のひらサイズのパチンコ店。景品はないけど、10パターン100種の台を打ち止めだ！

プレゼント4名



スリーセブン、ゼロ戦などパチンコ店で人気のヤクの変化を楽しめるデジタルパチンコ。
手のひらサイズのくせに、10パターン100種類もの変化のある台となるすぐれもの。
打ち止めの玉数も変わったりして電動パチンコのダイゴ味は充分。果たして打ち止め台数はいくつになるか。
タテ型で、パチンコ台にそっくりのゲーム本体のパワースイッチをONにして、セレクトボタンで好みのパターンを選んでゲーム開始。しかし、1パターンから順にクリアしていくほうが、打ち止めの味わいが深い。
気分を出すには、サウンドスイッチもONにして、チンジャラ（ピッピの電子音だが）の音を聞きながらのほうがいい。
右下の丸いショットボタンを押して玉を打つことになる。一回押すと一発、長く押せば玉は遠くに、短ければ手前に落ちるので、チューリップなどの開きぐあいに合わせたりしながら押し方を変えよう。
持ち玉は五十発から。一回入ると十三発の玉が出て、スクリーン上部のスコアが増える。
1～10台目までは、三百発玉がたまると打ち止めで次のパターンへ。11台目からは打ち止めの玉数が増えて、100台打ち止めにしてゲームを終了させることになる。途中で持ち玉がゼロになったらゲームオーバー。それまでの出玉の数がスコアとして表示される。
ちなみに、9パターン二千九百五十二個が今回の得点デシタ。

五、五〇〇円

ヨネザワ

おえかきプログラマー

MY PICTURE

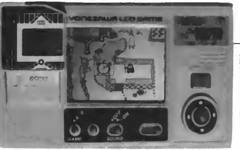
ボタンを押してゆかいに描けるマイピクチャー。ちびっこにだってバッチリだ！



プレゼント5名

パレット式のフタを開けて、おえかき開始。セレクトボタンでPLAY表示にし、1～11までのグラフィックボタンを押して、スクリーンに絵を出すのダ。プログラム内容から好きな絵を選び、右上の番号と同じボタンを押すと3～4種類の絵が表示される。
このおえかき、11コのグラフィックボタンを押せば、約四十万通りもの絵の組み合わせができるというスグレモノ。
これなら鉛筆やクレパスなんかがなくってもへっちゃらちゃら、効果音が入っているので楽しさも倍増だ。マイピクチャーはおえかきだけでなく、五種類の簡単なゲームもプレイできる。
どっちかといえばちびっこ用だが、なかなかどうして、ゲームのビギナーにはぴったり。
おえかきスクリーンに描き出される風景画のうち、PLAY時にグラフィックボタン1を使ったときにLEFTのコントロールボタンを押すと、1回ごとにキャラクターが左へ1コマ移動する。
画面内には、上下パネル合わせて99の絵が入っていて、この組み合わせが楽しさのヒミツなのダ。

六、八〇〇円



ヨネザワ

さすがの猿飛

大小二つの画面のおもしろさ。肉丸の秘術は難関を突破できるのだろーか

なんたってユニークなのは、小さい画面が上下にスライドすること。

肉丸の動きはジョイスティックでコントロール。十字レバーの調子で、コロコロ肉丸をピョコタンコと移動させるのダ。

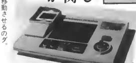
肉丸が城から出発し、堀を越え、忍豚のジャマをふり切って美加に神風の術をかけてスカートをめくり再び堀を渡って天守閣へ急ごう。

天守閣への入口のハシゴは二カ所。かわるがわる上下に現われるので、ハンゴのある方へ肉丸を移動すると共に天守閣をスライドさせ、うまく肉丸を忍び込ませるのダ。

天守閣で巻物を突いて抜け出せ。帰り道は行きとは違うのでご用心。一方通行となっている。釜の中に閉じ込められたら、手裏剣で忍豚を倒し抜け出そう。堀を渡って神風の術を再び使い城の中に入って、魔子ちゃんに巻物を渡せばゴールイン。ゴールインするとタイマーの針がスタート位置にもどり再びプレイを始められる。右上の巻物マーク四つが全部なくなるまで、肉丸の修業は続くのダ。

スライドパネルのスリルはさすがさすがの肉丸〜っ。

五、八〇〇円

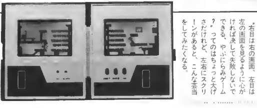


任天堂

マリオブラザーズ

左右二枚のマルチスクリーンで、ゲームは二倍の楽しさ

〝右目は右の画面、左目は左の画面を見るように心がければ決して失敗しないでできる、やぶにらみゲーム?〟ってのはちょっと大げさだけれど、左右にスクリーンがあると、こんな芸当をしてみたくなる。



ビン詰め工場で働いているマリオと弟のルイージの仕事は、ベルトコンベアで運ばれて来る箱にビンを詰め梱包してトラックに積み込むのだ。

途中で箱を落とさないでマリオとルイージを協力させせれば仕事なんかへのかっぱ!?

右の画面はマリオの作業場。シーソーキーでマリオを上下させて、荷物をベルトコンベアに運ぶのだ。

左はルイージの持ち場。マリオと同じようにシーソーキーで上下にコントロールして、荷物を次のコンベアに移そう。

荷物が8コ積み込まれると、トラックが発車し一面クリア。しかし、うっかりとして箱を落とすと監督の大目玉をくって、ペコペコ平あやまりしなくてはならない。

トラックに箱が6コ積まれるとエンジンがかかり、運転手が窓から顔を出して催促。また、8コをうまく積み込むとトラックが出発し、マリオとルイージは大きな息をついてひと休みなんてシーンがあったりで、キャラクターの動きを見るのも楽しい。けれど、ほっとしてもいられない。すぐにうるさい監督が出て来て、再び忙しい作業の始まりとなる。

画面と同じに、体が左右に分けられたら、きっとスコアはどんどんとあがるだろーけどな。時計付。

六、〇〇〇円

トミー

ドライビングターボ

カーテクニックをためすのだ！エンジンキーまで付いた本格派コクピット



以前流行したゲームセンターのエレメカ（今のシミュレーションタイプのドライビングゲームの前身）が、もっとグレードアップしてパーソナルになって登場。

コクピットの反対側は、ちゃんとクルマのフロントグリルのかっこうになっていて、なかなかの凝りよう。このまま部屋のインテリアとしても使える。

ブラックフェイスのコクピットは左ハンドル。

タコメーターやターボメーターは本格的。

スピードメータは最新のデジタル表示。

右のオートマチックシフトをニュートラルにセットし、カウンターリセットボタンを押してトリップメーターをゼロにすればスタンバイOK。燃料も満タンだ。

スタートキーを右にひねってスイッチONすると、右のスクリーン上に道路が現われる。

ハンドルに手をかけ、右手でシフトレバーを一速に入れるとクルマは動き始めるので、センターラインを目印に、道路からはずれないようにして、ドライビングテクニックを試そう。

シフトレバーを、二、三、四と入れて行くとスピードがアップし、スクリーン上の道路の動きも早くなる。

スピードメーターも、40、60、100とあがり、タコメーターの回転数、ターボの表示も出て、クルマのコントロールはだんだん難しくなってくる。おもちゃだなんて、決してバカにできない。

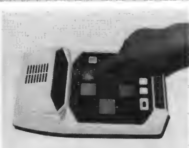
スコアはトリップメーターで表示され、クルマが道路からはずれるとクラクション音と共にスクリーンが点滅、トリップメーターも止まって得点とはならない。

燃料計がゼロになるまで、どこまでドライブできるだろうか。

アキのこないポルシェタイプのスタイリングに拍手！

四、五〇〇円





タカトクトイ

一台で九つのプレイ

ゲームロボット九

触れる。光る。音がする。九つの機能を持ったおもしろロボット。

何がおもしろいって、一台で九つの遊びができる多機能さにつきる。メロディ演奏、インベーダーゲーム、モグラタタキなど、どれをとってもおもしろいのだから。

で、アキもせず、仕事の合間にプレイすること十時間の結果の説明は——。

①オルガンをひこう

スイッチをONにすると、九つのプレイボタンが番号順に光と音を発して①の位置で点滅する。

1～9までの各プレイボタンがドから高音のドレまでの音階に対応しているので、音階を数字に置きかえて、オルガン演奏ができる。押したボタンが光り視覚的にもイイ。

②作曲しよう

セレクトボタンで②の位置が光ったところで止め、オルガン音で作曲ダ。

作った曲をゲームロボット九がちゃんと記憶して、ロボットボタンを押せばその曲を自動演奏してくれる。4分休符、8分音符のボタンを使って、50音までの記憶が可能。

何度も聞きたければ∞を押せば連続演奏となる。

③光と音を追いかける

記憶力テスト。ボタンが光ったとおりにプレイボタンを正確に押せればOK。各関門をクリアすればファンファーレが鳴り、出題スピードがだんだん速くなってくる。勝負はどこまでも続かなかった（続けたかったけど、負けたのデス）。

④3つの暗号をさがせ

推理を働かせて、"九"が記憶している3つの暗号を当てるのダ。ボタン3つで勝負は決まるぞ。

⑤ノックアウトインベーダー

音と光とともに攻めてくる25人のインベーダーをやっつけよう。

上段から中段、下段へとわりてこないうちにすばやく下段のボタンを押し得点するのダ。

⑥潜水艦をさがせ

3回ボタンを押すうちに、9つのボタンの中にかくれている潜水艦をさがすゲーム。ヒントも教えてくれるのがオタノシミ。

⑦ピコピコモグラをやっつけろ

これは単純なモグラたたきのゲーム。次々と100回光るボタンをモグラに見たててすばやくたたいちゃう。一度遅れると回復するのが大変。ぜったいにスポーツゲームだね、これは。

⑧野球ゲーム

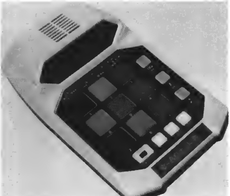
付属のスタジアムシートを使って野球ゲームのプレイボール。ピッチャーはスタートボタン、バッターはロボットボタンを押してゲームは進んでいく。

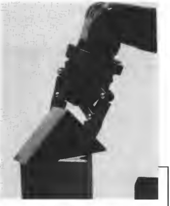
プレイボタンの光が止まったところがボールのゆくえ。判定表を参考にして追熱の草野球をプレイするのダ。

⑨電子ルーレット

付属のレイアウトシートとチップで、ピコピコルーレットで熱くなろう。運を天にまかせて。

六、六〇〇円









任天堂

ピンボール

上下マルチスクリーンで、フリッパーゲームを満喫しちゃおう！

ゲームセンターの片すみでひっそりと、それでいて、今なお根強いファンの多いフリッパーゲームがハンディタイプになった。

折りたたみの本体を開くと、上下二枚のスクリーンが現われ、ゲームセレクトボタンを押せばピンボールゲームのスタートとなる。

左右のボタンを押すと上下のフリッパーがはね上がるようになっている。右の上下は右ボタンで、左側は左のボタンでというわけ。

まずはゲームA。スタートボタン兼用の右ボタンを押すとスタートレバーが下がり、ボタンを放せばボールをはじくのだけれど、あまり長く押すと強すぎるし短いとうまく飛ばない。この押し方、はじき方もテクニックのひとつ。

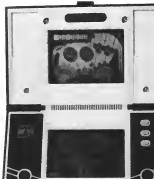
しかし、一旦ボールが盤上に出てしまったら運を天にまかせ、フリッパーボタンを押してボールをはじくっきゃない。手持ちの三コのボールでどこまで高得点をあげられるだろうか。

ピンボールのダイゴ味はゲームBでなければ——。というわけでゲームBの開始。

今度は手持ちのボールは一コだけ。ただし、得点が一万点、三万点、五万点と奇数万点に達するごとに、上画面の中央からボーナスボールが一コずつはじき出されるのだ。

最高三コのボールが画面せましと動きまわって、フリッパーゲームをより楽しくしてくれる。これはゲームAにはない、フリッパー本来の楽しさ。運を味方にして高得点に挑戦してみてちょ。ちなみのHIは67400でした。時計付。

六、〇〇〇円



トミー

アームトロン

二本のレバーで、アームロボットをコントロール。玩具を超えたパーソナルロボット!



使いこなせるようになったら、朝のテーブルでコーヒーにミルクを入れたり、ペン立てから鉛筆を取ったりと、何にでも使えるたのもしいロボットになるアームロボット。

コントロールはフロントパネルの三本のレバーでOK。回転、上下、物をはさむなどどんな動きも自由自在だ。

エネルギーレベルをフルにし、タイマーを55に合わせてパワースイッチをONにしてプレイ開始。とはいうものの、左右のレバーを動かしながら、アームを思うところに移動させる作業の難しいこと。かなり真剣にならないとマスターすることは無理なようだ。

動きはハイパワーのエネルギーモーターから生み出され、なんと百四十個のギヤで自在となっている。

右のコントロールレバーは、アーム全体を上下(上は45度)と左右360度回転させ、つまみを回わすことでハンド部分を360度回転させることができる。

左のコントロールレバーでは、つまみを時計と逆の方向に回わすとハンドが開き(いっぱいで四センチ)時計方向に回わすとハンドが閉じて物をつかむことができる。

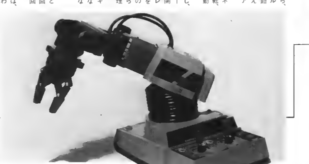
前後に動かすと、ハンド部分が上下180度まで運動し、回転ジョイント(右レバー)と連動させると、人間の手首の動きに似た動作が可能。

左右に倒すと、ヒジから先の部分を180度まで動かせる。

ここまで動きを理解していても、実際のコントロールは至難の技。

マニピュレータ(機械の腕)・アームトロンの遊び方や使い方はアイディアしだいで無限大。付属のモジュールを使ったり積木を使ったりでタイムを競うとか、鉛筆を持たせて図形を描くなど、やめられない止まらない面白さ。

八、八〇〇円



タカトクトイス

カード^アンド^デジタル

小さな手のひらサイズのくせに、7つの機能を持ったニクイやつ！

〝カーデジと呼んでくれ〟と本人がいっているので、ひとつ、そう呼んでやってほしい。

●ゲームの第一はブラックジャック。相手は手ごわいコンピュータ。顔色をうかがいながら手のうちを読むというわけにはいかない。ここでは勝負度胸とカンそれに強い運かたよりなのダ。

セレクトキーでブラックジャックを選び1～0の数値キーでかけ点を入力（持ち点千点）し、スタートキーを押してシャッフル。

自分のカード二枚が表示されたら、すぐにP／Dキーでディーラー（コンピュータ）側のカードを確かめることを忘れずに。

自分のカードをもう一枚ひくかのキメテになるからだ。ここがカンの働かせどころ。数が21より大巾に小さいと思えばヒットキーでもう一枚カードを引き、そうでなければスティキーで勝負に出よう。10万点で敵はギブアップ。

状況は刻々と変化する。この緊張感はブラックジャックならではなのだ。

●おつぎはワンチャンスポーカーにチャレンジだ。

ほんとにほんと、たった一度のチャンスはスリル満点。一人だけでなく二人でも遊べるのがこのゲーム。楽しさは10倍にもふくらんでくる。

セレクトキーでワンチャンスポーカーに合わせスタートキーを押せば、カードがシャッフルされる。

あとは数値キーの1～5をランダムに押すのダ。

押したキーの上のカードが次々にめくられる。手のうちはフルハウス、フォーカーズ、ロイヤルストレートフラッシュ？それともブタ？

●未来を知る占いをセレクトしてみよう。

数字と数字の組み合わせで未来を占うのダ。

占師カーデジ先生は〝運命曲線〟と〝その日のあなた〟をバッチシと占ってくれる。

数値キーを使って、西暦で生年月日、占いたい年月日の順に入力し、スタートキーを押すだけ。そして、シャッフルされて出てきた五枚のカードを占い表にてらし合わせて運勢を読むのダ。

占いたい日の全体の傾向、恋、マネー、友だち、健康などが一目でわかり、行動を示唆してくれるってわけダ。

時計機能付。　五、八〇〇円







●掲載商品についての問合せは——トミー☎03(693)-1031　任天堂☎03(254)-1647　タカトクトイス☎03(862)-1011　ハンダイ☎03(842)7531　ヨネザワ☎03(861)6351　カンオ☎03(347)4830

タカトクトイス

OTTO DOKKOI（おっとどっこい）

敵弾飛びかう空中戦で、6つのエリアを戦い抜

いて、カワユ～イお姫さまを助け出せ！

小さいけれど、ちゃんとジョイスティックがついてる本格派ゲームマシン。

戦闘機のパイロットになって、強敵アクマダーに捕えられてしまったお姫さまを救うのダ。

敵が発射する弾丸をよけ、弾を撃ち大奮闘。おっとどっこい急降下、さあ急上昇。

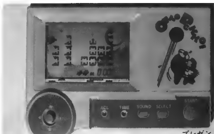
十字レバータッチでゲームは白熱してくるぞ。

最後の対決はアクマダーの登場でクライマノクスになる。すばやく飛行機と同じ位置に移動して攻撃してくるので、うまくよけよう。

アクマダーを倒すチャンスは攻撃の止まったとき。一気にやっつけてしまうのダ。しかし、50秒以内にアクマダーを倒せないとミスとなってしまうのでご用心。

うまくアクマダーをやっつけると、画面にハッピーキッスマークが現われる。お姫さまのキッスをうけるためにガンバっちゃうのデス。

左にコントローラがあるのでちょぴっと操作が難しいかな――と思ったけど、全く関係なし。むしろ左の方が使いやすかったりなんかして。時計付。四、五〇〇円



プレゼント5名



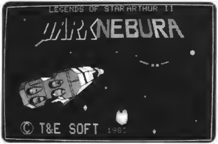
パソコンゲームソフト

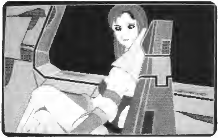
今月はおすすめ19本の登場!!

スター・アーサー伝説(暗黒星雲)

T&Eソフト

シリーズ第2弾がいよいよ登場!!





〝レイソード〟を手にしたアーサーは、スーパーコンピュータ〝デス〟を備えたクラフトンIIを操り、レイソードの秘密を暴くため、今、再び暗黒の宇宙空間へ旅立った。

T&Eオリジナルの超高速中間色ペイントルーチンによる画面の大迫力とサウンド。

画面の多さがこのシリーズの特長だ。

前作〝惑星メフィウス〟をもとに、それ以上の壮大なスペースファンタジーの世界が拡がってきた。

三次元立体図形処理を用いて、戦闘シーンもリアルタイムになり、宇宙シミュレーター的要素も盛り込んであり、ただのアドベンチャーゲームではない仕上がりとなっている。

――宇宙に漂う数々のゴーストシップの探険。敵ジャミル戦闘機とのドッグファイト。クライマックスのオリオン座暗黒星雲城への突入。

そして、スター・アーサーは……。

FM7/PC8801
ディスク
六、八〇〇円
FM7 テープ
四、八〇〇円

ゴルフ狂

3D効果で18ホールはほんものより難しい！

ハドソン

ゴルフ場でプレイしているのと同様の臨場感あふれるゴルフゲーム。

実際のゴルフコースがモデルとなっているし、ボールの弾道や影も正確に表現されたリアルなつくりだ。

コースは、アウト9、イン9の合計18ホール。パー72、全長五九四四メートルで、バンカーも池もホンモノそっくり。

素振りをして、方向感覚をつかんだらショット。

おっとその前にクラブの選択を忘れずに。バックスイングの適当なときにスペースキーを押せば、そのときのパワーに合わせた飛び方をする。飛距離を考えて、クラブの選択とプレイヤーの向きをコントロールしてショットすることが必勝のコツ。

また、テンキーによって、目の位置を前後左右上下に移動させることができる。



3Dゴルフコースのコースレコードは誰の手に？

FM7／PC8801MKII／PC8801

ディスク　六、八〇〇円

テープ　四、〇〇〇円

アンドロメダ帝国の伝説

遠く何千光年の彼方に、謀略と裏切りが炸裂する!?

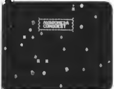
フィルコム

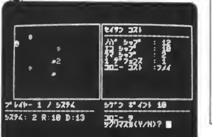
アバロン・ヒルの戦略ゲームのおもしろさ。

宇宙艦隊の砲撃によって、目標の惑星はほとんど廃墟と化した。上陸部隊によって、原住民の抵抗はすみやかに排除されていった。そして、また一つの植民地が増えた。

というぐあいに、はるかかなたの星系に新しい植民地をつくり、それを防衛して帝国を築いていくのだ。

三〜四人のプレイヤーで楽しむのがベスト。他のプレイヤーの帝国との遭遇があり、また同じ星系が複数の帝国の目標となっていれば、さらにおもしろさが増してくる。





——光速を超える星間航法の開発と、キミの皇帝就任により、帝国の拡張と防衛はすべてキミの手に委ねられた。

他の帝国を叩き伏せ、アンドロメダの支配権を手にするのだ。

PC8801（ディスク）

七、八〇〇円

FM7／PC8001MKII（テープ）

四、八〇〇円

ボイジャー1号

異星人の迷路から脱出せよ！

フィルコム

ロボット船・ボイジャー1号に潜入。地球軍コマンドチームの生き残りのキミの活躍が始まった。

たったひとりとなってしまったキミの任務は、不可能に近いものだ。殺人ロボットの攻撃をくぐり抜け、動力源を破壊するのだ。

しかし、敵船の内部は迷路となって入りくんでいる。助かるためには、ロボット船が爆発する前に脱出しなければならない。

ゲームは、3Dグラフィックのプレイモードとマップモードで構成されている。



宇宙船内やロボットの配置などは、各ゲームごとにランダムに設定されるので、同じ配置になることはまずありえない。

リアルタイムのロール・プレイング・ゲームの醍醐味は、アバロン・ヒルならでは。

PC8801（ディスク）

七、八〇〇円

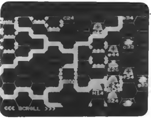
FM7／PC8001MKII（テープ）

五、二〇〇円

アルデンヌの戦い

ドイツ軍が命運をかけた最後の大決戦

光栄



実際に戦闘が行なわれた地理、地形を採用し、米独両軍の配置や米軍の増援なども史実に基いて構成されているシミュレーション・ウォーゲーム。

ドイツ軍司令官となって、米軍をアルデンヌ地方から掃討し、各都市を奪還。歴史を変えてみよう。

一九四四年十二月十六日早朝。

幽霊戦線といわれるほど静けさに包まれていたアルデンヌ地方に、突如25万のドイツ軍が、千輌の戦車とともになだれ込んで来た。

迎え撃つ米軍は30個師団。敗色の濃いドイツ・ヒトラーの最後の大反撃だった――。

上下、左右にスクロールするヘックス画面で、戦況を読みながらゲームを進めていこう。

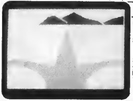
PC8801／FM7(テープ)　三、八〇〇円

ペンギンビレッジ

トリ山さんのバースデーパーティに遅れるな！

ポニカ

トリ山さんから電報が来た。誕生日のパーティに出席してほしいという内容だ。けど、トリ山さんの家はとっても遠いうえにひどい田舎なので、ほんとうに行き着けるかどうか心配だ。



別れ道ではどっちへ行っていいのかもわからない。人に聞こうにも、キツネやオオカミ、大ばかり。

この際、これらの動物に頼ってでも、トリ山さんの家にたどりつくしかない。でも、やさしくしないと、うその道を教えたり、なぐってきたりと油断がならない。

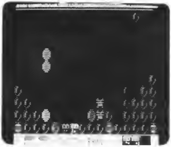
キーに対応したコマンドを入力して、動物たちからうまくトリ山さん家へ行く道をきき出して、パーティに間に合うようにするのだ。

MZ2000　二、八〇〇円

デイジー・ボール

くずれてくるボールを打ち砕け！

ポニカ



まっ暗闇の中を進んでいく。酸素が少なくなってきた。ボンベはどこだ。

上からボールが落ちて来る。危い！電磁ハンマーの引き金を引け！こなごなに打ち砕くのだ。

スーパー・バタフライがやってきた。ひとまず逃げることにしよう。しかし、相変わらずボールが落ちてくる。こいつは打ち砕くほかない……。

唯一の武器・電磁ハンマーを持って、青白ボールを壊し得点していこう。

キャラクターの特長をまずつかむこと。これが高得点の近道となる。

PC6001　二、八〇〇円

黄金の剣

中世のヨーロッパを舞台にしたアドベンチャーゲーム

ポニカ

全体が三つの地域に分けられている。

第一は草原地帯。次の砂漠地帯へ出るため、キャラクターたちにいろんなことを試るのだ。

次は砂漠地帯。草原地帯よりは楽だが、一つ間違えばあの世いきとなってしまう。とにかく全部の場所を歩きまわってみること。

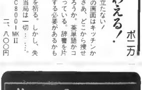
いよいよ城の中。足を使って最後のツメにかかろう。カンにたよることが第一条件となる場合もありうる。

ここで黄金の剣を手に入れるのだ。

聖なるクフの黄金の剣の正当な相続者のキミの、黄金の剣探しの冒険の幕が切っておとされ

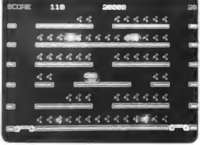
た。

FM7・8　二、八〇〇円



フルーツ・パニック

ポニカ



お腹ペコペコのWALKY君、警備猫NYANKYがいるのも知らずに果物倉庫へ忍び込んで、果物をムシャムシャ。いつまで食べつづけられるかな？

画面下の左右にある電子トランポリンで上下の階を移動して、フルーツを食べつくすのだ。

ダイヤボムをとって爆弾を持てば、警備猫だって怖くない。

トランポリンの色に気をつけて移動するのがコツ。

ジャンプアタックなんてテクニックを覚えたら、10パターンクリアもカルイカルイ。ただしスピードについてければの話だけど……。

PC8801　二、八〇〇円

ワンダーハウス

A級スパイの気分が味わえる！

ポニカ



国家機密のマイクロフィルムを奪回するため雇われた、A級スパイが活躍するアドベンチャーの世界。

敵の館に侵入し、館内に仕掛けてある数々のワナをクリアして、マイクロフィルムを捜し出すのだ。前金として五万ドルがすでに口座に振り込まれている。こいつは何としてもやりとげなくては男が立たない！

3D効果の画面はキッチンから始まる。さあ、どこから捜せばいいのだろうか。英単語かコマンドとなっている。辞書を片手にゲームする必要があるかもね。

では成功を祈る。しかし、失敗しても、当局は一切……。

FM7／PC8001MKII　二、八〇〇円

スノーフィールド

異星人を風船爆弾でぶっとばせ！

ポニカ

全体を氷に覆われた星の住人、スノーマンが、異星人の侵略を許さず戦いの最中だ。

だが敵は、スノーマンより文明は発達し、兵力もパワーも勝っている。

そこで、風船爆弾とスマート爆弾を操る勇敢な用心棒を三人雇った。

そして戦闘は最終段階へと進んで行くのだが……。

とにかく右に左に動いて、風船爆弾で異星人をやっつけよう。敵のミサイルに当たるとスノーマンは溶けてしまう。



しかし、時々用心棒が上空から落としてくれるスマート爆弾を風船爆弾で撃てば、画面上のエイリアンはすべてやっつけることができる。

それぞれのエイリアンの性格を見抜いて闘っていくのだ。

MZ2000　二、八〇〇円

脱出!妖気の樹海**涅槃の森**

霊の世界がコンピュータゲームに出現した!!

CSK

妖気うずまく樹海・青木ヶ原から脱出するサバイバルゲーム。

キミは、早朝、富士の風穴探険に出かけ、魔界・青木ヶ原へ迷い込んでしまった。

そこには数々の霊がうごめいていて、キミを魔界の住人にしようと狙っている。体力と知力の限りをつくして魔界から脱出するのだ。

地縛霊や浮遊霊にとり殺されないよう、キーワードを見つけ出すことがキミに残された手段だ。

…………

首吊りの白骨、底なし沼など画面は恐怖の連続。開発スタッフも、開発途中に霊界からさまざまな干渉を受けたという、いわくつきのソフト。

一人でネクラくやるよりは、ぱっと数人でアカルめにやったほうがいいかも。

ちなみに、約三時間をかけて脱出に成功したけれど、果して写真は撮れていたのだろうか…。数コマに超常現象が――なんちゃって。

PC8801/FM7(テープ)　三、七〇〇円





噴火・サバイバル

火山が噴火した! 命をかけた脱出が、今はじまった!

CSK





楽しいはずのキャンプが、火山の爆発で一転して地獄のように変わってしまった。

生き残れるかどうかは、キミの判断と行動にかかっている。

判断を間違えばOUTだ。しかし、噴火の地獄から無事生きのびて、恋人までも手に入れればめでたしめでたしとなる。

このゲームのポイントは、脱出に必要な物を適切に持ち出しているかに絞られる。まさにサバイバル。そして、今すぐにでも起こり得るだけに、コンピュータを前に訓練しておく必要がありそう?

PC8801/FM7(テープ)　三、八〇〇円

キャ♥SOS!

対美少女戦闘ゲーム。愛と夢のバトルフィールドへようこそ。

ラボート

野良メカのひとつをコントロールして、かわゆい女の子の服や帽子を飛び散らして裸にしてしまおう。

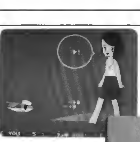
女の子が何もいわないとき、フキダシが…のときにミサイルを発射するのだ。

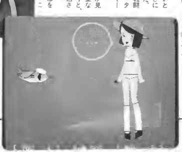
上下に動くハリアー戦闘メカをコントロールし、タイミングよくスペースキーを押せばいい。

ただし、女の子の肌が見えている部分や、下に重なった服に当たってしまうと、撃ったミサイルははね返されてしまう。

また、女の子がことばを発しているときも同じ。この場合、キーワードをタイプして、はね返ってくるミサイルを自爆させよう。

…………





野球拳タイプの脱がせゲーム。それにしても、ハリアーの目つきのニヤけたこと。

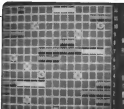
こいつはもうロリコンの世界。本誌読者にはちょいと刺激が……という声もチラホラ。

FM7/PC8801(テープ)　二、八〇〇円

タンクバトル

国境へ移動だ! 敵の攻撃にひるむな!

アスキー



60km北の国境に向けて、新型タンクを進めるのだ。途中で敵タンクが攻撃してくるが、全力で突破して国境まで進み、パターンをクリアしていこう。

このタンクは、あらかじめ、複数の命令のプログラムを入力してから動かす超大型戦車。目的を達成できるかどうかは、すべて命令にかかっているのだ。

一度に最高20回までの動作を入力できるので、作戦に合わせて動きを決定しよう。

EFシリーズ　PC8001／PC8001MKII／PC8801／PC8801MKII／FM7・8　一、八〇〇円

※EFシリーズは、一本のカセットテープに、複数の対応機種のプログラムが収められている。自分の機種に合ったロード方法を行なうだけでOK。

ピラミッド・アドベンチャー

ピラミッドの隠された宝を手中に収めよう!

アスキー

ピラミッドの中を、単独で探険し、宝物を集めながらどこかに隠されている"KING GOLD"を持ち帰るのだ。

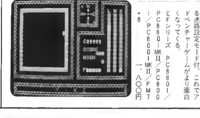
このピラミッドは、地上三階建て。さほど大きくはないが、迷路と大小さまざまな部屋によって構成されている。

この中を、ランプと非常食、カードコンピュータを持って探険することになった。

数千年の昔、栄華を極めたエジプト王朝の残したピラミッド。今までに、どれだけ多くの人々が隠された秘宝にひかれてピラミッドの中へ入って行ったことだろう。しかし、生きて還った人は数少ない——。

自分で自由に迷路を設定できる迷路設定モード付。これでアドベンチャーゲームがより面白くなってくる。

EFシリーズ　PC8001／PC8001MKII／PC8801／PC8801MKII／FM7・8　一、八〇〇円



トワード・8

画面が8方向にスクロールするたまらなく興奮のSFゲーム

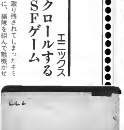
エニックス

超科学戦争のまっただなか。敵地に取り残されてしまったキミに、編隊を組んで敵機がせまってきた。もう、あともどりはできない。

最新鋭戦車をコントロールして、敵陣を突破するのだ。救援ヘリを探し出せ。上空に爆音が響きわたった。今、栄光への脱出が始まった。

X1の持っている機能をフルに活用した、リアルな効果音とジョイスティックでのコントロールのダイゴ味がたっぷり。8方向にスクロールするなんてのもかなりゲームをおもしろくしている。

X1　X1C／X1D(テープ)　GRAM　三、六〇〇円

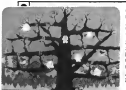


ニュートロン

ファンタスティックでショッキングな果物狩りが始まった!

エニックス

画面の美しさはピカイチ。そして登場してくるキャラクターたちはゆかいでかわゆいいんだ。



からたまらない。しかし見とれてばかりいるとすぐにOUTになってしまう。意外な攻撃にハラハラドキドキしながら反射神経をフルに使おう。——ここは楽しいニュートン村。村一番の大木には実がいっぱい。けれど枝からは毛虫、空からはハチが次々とジャマをする。おまけに雨が降ったり、クツが木をゆらしたり、ニュートロン君の果物狩りはなかなかうまく行かない——。

意外な攻撃の連続の全三十面のうち、どこまで進むことができるだろうか。ドアドアを超えた反射ゲーム。思考型を加えたのがミソ。

PC8801MKII
(ディスク)　六、八〇〇円
(テープ)　四、八〇〇円

MSX

MSXソフトのコーナーどえっす



MSXソフトも、従来型パソコン同様バシバシと発売中。どわんと数が多くて、ユーザーは大喜び!?

コナミ

スーパーコブラ SUPER COBRA

戦闘ヘリ・スーパーコブラで敵地深く侵入するのだ!

敵の激しい対空攻撃をかわしながら、敵陣へ攻め入るスリルは満点。

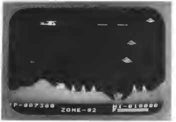
高射砲、ミサイル、それに時々UFOが現われてスーパーコブラを窮地に追い込む。

燃料タンクを爆破して、燃料を補給することをわすれていると、いつの間にか失速して墜落してしまうので注意しよう。

空中攻撃と地上攻撃は同時にできる。あまり高く飛ぶと燃料タンクへの命中度が低くなる。といってあまり低く飛ぶと、丘にぶつかってしまう。臨機応変、これがスーパーコブラの武器なのだ。

ROMカートリッジ　四、〇〇〇円

©Konami



わんぱくアスレチック ATHLETIC LAND

体力をつけよう、アスレチックランドで楽しみながら!

体力に自信なんかなくったって、ジョイスティックのコントロール(ま、反射神経だね)でアスレチックに挑戦しよう。

——ここはゆかいなアスレチックランド。奥へ奥へと進んでいろんな運動器具や遊具にチャレンジ。主人公のわんぱく坊やを無事ゴールまで案内するのだ——。

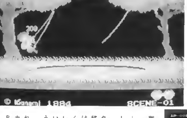
ロープへ飛び移ったり、リンゴを取ったり、トランポリンに乗ったりと、楽しさいっぱい。障害物も多いので、コントロールはけっこう難しい。

制限時間内に、ステージの全画面をクリアしよう。

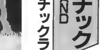
ロープからロープへ、ターザンのように飛び移るのに成功したときはカイカーン。とにかくいろんな遊具にチャレンジして、坊やを思いどおりに動かせるようにすることだ。

グラフィックスのきれいさとキャラのコミカルな動きにご注目。

ROMカートリッジ　四、八〇〇円



©Konami



ソニー

ジュノファースト JUNO FIRST

緊急指令が発せられた。原子力ターボ搭載のジュノファーストは発進して……。

最新鋭迎撃機ジュノファーストは、数秒後に大気圏外で敵と遭遇するのだ。

敵の攻撃基地・マグネットパワーステーションを、ガス・メーザー砲で破壊、地球を守るため闘おう。

このゲームはジョイスティック使用のほうがベター。

3D風の画面のかなたからやってくる敵機を、ファイヤーボタンで撃ち落とすのだ。左右に動き敵の弾をかわし、前後へスティックを倒してスピードをコントロール。弾をかわしきれないときには、ワープボタンで四次元空間へ一時退避しよう。ただしワープは一場面三回までしか使えないのでご用心。



SONY ©Konami

マグネットパワーステーションを撃つと、画面が緑に変わってエネルギー源が誕生する。このとき、敵は弾を撃ってこないので、攻撃するチャンスだ。

ジュノファーストがエネルギー源に接触するとパワーアップし高得点があげられる。

持ち時間内に敵をできるだけ多く倒すのだ。赤い画面の時はさらに得点が増えるのでチャレンジしてみよう。

ROMカートリッジ　四、〇〇〇円

スパーキー SPARKIE

消せ！火を消せ！爆発を防ぐんだ！ダイナマイトボーイ・スパーキー！

――あっ！スパーキーの導火線に火がついた。危い！爆発してしまう、水を探すのだ。もう時間がない。メイズの先の水を浴びよう――

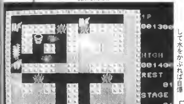
キミはスパーキーを爆発から守って、次のステージへ進めるだろうか。それとも爆死？

登場キャラクターはたき火、ライター、ろうそく、火の王、火の粉、バケツ、ソフトクリームと多彩。

攻め寄る敵の炎を闘い続けるには、敵に近づいて息をふきかけるか、バケツに近づいてひっくり返して水をぶっかけるかの二とおりがある。

スパーキーを敵やバケツに向けてボタン一発でOKだ。

たとえ導火線に火をつけられたとしても、すばやくバケツのところへ行き、ひっくり返して水をかぶれば自爆しなくてもすむ。



SONY ©Konami

敵を全滅させるか、迷路を全部通過して画面をクリアするのだ。

キャラクターのかわゆさに見とれていると、あっという間に火をつけられてドカン！と自爆してしまう。油断は禁物だ。

ROMカートリッジ　四、五〇〇円

コンピューターオセロ COMPUTER OTHELLO

腕前に応じて、コンピュータ相手にオセロ対局！



SONY

先手(黒)か後手(白)を選んでオセロ対局を始めよう。石を動かすのは、カーソルキーまたはジョイスティック。ボタンかスペースバーを押すと石のセット。



レベル1の初心者からレベル4の有段者まで、コンピュータの強さは四段階に変えられる。HOW TO オセロの場合はレベル1。石の置き方を勉強するのにぴったり。

相手の石をはさむ位置に自分の石をコントロール。はさめない場所に置こうとしても、BEEP音で注意してくれる。

コンピュータの、す早い打ち方にまどわされず、相手をパスに追い込もう。

画面右は、レベル、スコア、タイムなどの表示。左の盤面の石をひっくり返す動きはリアルで楽しい。

CONGRATULATIONS(おめでとう)の文字を見るまではガンバしよう。

ROMカートリッジ　三、五〇〇円

福田哲夫氏「データイースト㈱社長」に聞く

DECO

ききて 園部隼人

独自のシステムでゲームに、そしてエレクトロニクス関連の幅広い分野で活躍中のデータイースト。最近は常識破りのファクシミリを発売したりと意欲は充分。DECOの愛称でゲームファンに親しまれているデータイースト／福田社長に本誌がインタビュー。





ゲームはすばらしいビジネス

園部 今、大変おもしろい、そして日本中が注目していることをやっていらっしゃる。

福田 専用回線を持たない、そして価格が半分というポータブル・ファクシミリを昨年十二月に発売しました。

園部 ファクシミリの常識を破ったとか？

福田 まず、普通のファクシミリというのは専用回線が必要です。そして移動はできません。

しかし私どものファクスは専用回線の必要がないわけです。ニッカド電池で作動するので、公衆電話からでも送受信ができるのです。

園部 画期的なファクスといえるわけですね。十九万八千円という価格も格段に安い。パーソナル・ファクスの登場ということになりますね。

福田 そうです。ただし、専用回線を使わないことでデメリットもあったのです。

それは電話機のバラッキです。日本のものはほぼ均等にできていますが、海外のものはバラッキが目立ちます。

そこで、わたしどもは、国際回線を含めて使える、つまり今までの専用回線のファクスでやらなくてもいいこと、技術的に難しいことをやっているのです。

また、〝持ち運びができる〟ということで、色々な要求を満たす必要もありました。

機械的など様々な信頼性や落としてもこわれないとか、重量が軽いとかいったことです。この全てを満たしました。

重量は、据置き型の一番軽いものでも15kg、これは4・3kgですから三分の一。専用ケースに入れて楽々運べます。

園部 （現物を目の前に）どのファクスとでも交信はできるのですか？

福田 音響カプラーを受話機にセットすれば、どのファクスにも接続可能です。

そのため用途は広いといえます。たとえば弁護士、税理士、コピーライター、デザイナー、不動産屋とか新聞記者といった人たち。今までファクシミリとあまり縁のなかった人たちにも使っていただけるものと思います。



園部 ダイヤルを廻して相手を呼び出せば、世界中どこへでも送れるわけですね。

福田 値段が安すぎたかな、とも思うけれど、まあ新しいものですから。

園部 ファクスなどは、ビデオゲームを作っている間に考え

てらしたのですか？

福田 私は、もとはコンピュータ関係、技術関係をずっとやってきた人間ですからね。

それにビジネスとして成り立つものであればと、常に考えています。ただ、皆さんがやっているものと同じでは、先行しているところに負けてしまいます。

園部 ゲームでは、デコカセットシステムがありますが、今後はもっと違う方向というのは？

福田 国内は成功したと思っています。ただ、今のままでは制約がありますから、メモリ容量を増やしたり、いろんな機能を追加できるような形でヒット商品といわれるソフトを提供、供給していくつもりです。

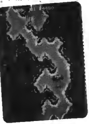
園部 現状を高めようとすると基板にぶつかるのですか？

福田 今のデコカセットでは。しかし、もうすでに次のシステムの考えは持っています。

園部 期待は充分かなえられるわけですね。

ところで、ビデオゲームは今後どう変わっていくとお考えでしょうか。ホームユースのものとアーケードにおいてということでは？

福田 一概にはいえないが、パソコンとCATVと業務用がどういう関連を持ってくるか、またキャプテンシステムとの兼ねあいもでてきますが、業務用のゲームというのは将来ずっと残っていくと思います。



ホームユースと業務用とは確実に異質のものじゃないかと思います。

技術的にも、今のパソコンに業務用のものをみんな入れることは無理なんです。将来的にも無理だと思います。

というのは、業務用のビデオゲーム機というのは、あくまでも、ゲームの特長を生かしたハードを作りますからね、パソコンでそこまでやるのは無理ですね。

ただ、パソコンもどんどん進歩するから、初期の時代のゲームならじゅうぶん入るものもあると思います。

だけど業務用も同様に進歩しますからね。さらに高度なゲームを狙っていきますから。

そういう意味では技術的にも違いますし、その技術のうらづけともいえるゲームも違う。

とはいうものの、今までゲーム場でしかゲームができなかったのが、曲りなりにも家庭でできるようになれば、業界としてはかなりきびしいでしょう。

そういった点で、メーカーも経営努力をしていかないといけない時代が来ると思います。

ゲーム場に機械を入れて、ただ遊んでくれるのを待って収益が上がるとかはきびしくなるでしょう。

いいゲームを作るには企業としての力が必要



園部 レーザーディスクものを出されましたが、メリットとデメリットのようなものがあればお聞かせください。

福田 レーザーディスクと普通のコンピュータグラフィックスであれば、技術的に考えればコンピュータグラフィックス、プラス、レーザーディスクということになります。

いいものを作り出せる可能性というのは、技術的なことだけから考えればあります。

だからといって、レーザーディスクとくっつけることによって、いろんな制限ができてくる。それが必ずしもいいゲームになるとは限らない原因でしょう。

園部 いろんな制限ができるというのは？

福田 今のレーザーディスクそのものを、自分たちが思うように、自由に使いきれない技術的なものがまだまだあるんですよ。

園部 それはアーケードゲーム開発メーカーとしての問題ですか。それともレーザーディスクそのもの？

福田 レーザーディスクそのものの問題です。

レーザーディスクの可能性というのはないわけじゃないんですが、一番大切なのはゲームというものが企画だということなのですね。

どういうものをゲーム化するか、一番最初の段階に絞られるのです。

園部 それがレーザーディスクにあるということですか？

福田 レーザーディスクを使ったために非常に良かった——とかいうことにもなってくると思うんですが。

レーザーディスクは日本で始まって、去年のアメリカのショーではレーザーディスク一色になるのではないかと思われていたのに、今、全然レーザーディスクがダメなんですね。結局、今の段階では、レーザーディスクの方がお客に負けているんです。

その負けた状態はアメリカよりヨーロッパの方がひどい。

そして、CGらしいコナミさんのトラック&フィールド（ハイパー五輪のこと）の方が勝ってしまっている。そういうことを考えると、どちらがいいかといえませんね。

しかし、レーザーディスクはダメだとは私はいわないし、レーザーディスクでないかぎりいいゲームは作れないともいえない。

じゃあデータイーストはどうするか。レーザーディスクのゲームをやります。そしてコンピュータの普通のもやります。また、それと違ったものもやります。

園部 この先、ゲーム以外のものもお出しになるのですか？

福田 ゲームはずっと続けて行きます。ゲームこそ、子供の創造性を高めるものと信じていますから。

ただし、ゲームだけでは食えない時期があるんです。他社さんがオペレーションをやっているのも同様で、わたしどもでは、この業界にいつもいいゲームを送り込むためにはゲーム一本では無理であると判断しています。

ですから、当面ファクシミリを。そしてマスク、防災マスクを発表します。

主要国のパテントはすでに登録済みで、従来のもののように目や頭もやられず、有毒ガスに対しても数段上の機能を持っているものです。

園部 それはまた全く違った分野ですね。

福田 ゲームを作るためには、いろんな意味で企業に力がないと、いいものを供給できないと考えているからです。

園部 いいゲームを、またいい商品を開発されることを期待します。

でも、どこかがちがう

富士通／ソニー／ヤマハ

通性）でさっそうと登場した
ータは、家電メーカーを中心
でパソコン地図が大きく書き
ットデメリットはいろいろある
ある（ソフト&ハード）のはう
3機種をピックアップして紹介。
が、本誌なりに分析をしてみる



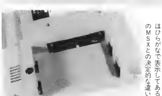
FM-X 富士通

四九、八〇〇円

FM7と接続してスピードアップ！



キー配列はFM7と同様



ちょっと見はFM7って感じで、MSXらしくない本体は、富士通だから……ってこと？

FM7と接続することを最初から考えたうえでの、コーディネイトは、さすがパソコンメーカーの面目躍如。

もちろん、単体で使えばMSXの機能をフルに発揮する。

キーボードは、薄型シリンドリカル方式を採用し、タイプミスなどのない操作性の良さが特長。

キー配列は、FMシリーズと同じで、JIS配列準拠。かなはひらがなで表示してある。他のMSXとの決定的な違いは、

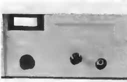
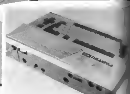
コンパチのMSX…

＝MSX3機種を比べてみると

コンパチ（コンパチビリティ
MSX仕様のパーソナルコン
にかなりの力の入れよう。お
かえられようとしている。メ
が、ユーザーにとって共通性
れしいこと。そこで、目立
その比較検討とまではいかな
と……。（尾上勝行）

FM-X仕様

CPU		Z－80A（クロック周波数3.58MHz）
メモリ	ROM	32KB(MSX BASIC)
	RAM	ユーザRAM 16KB標準実装 ビデオRAM 16KB
CRT表示機能	テキスト表示	最大40字×24行（ソフトにて指定）
	グラフィック表示	256×192ドット
	スプライト表示	32画面
	カラー表示	16色
キーボード	キー配列	JIS配列準拠（ひらがな）
	キー総数	73個，部型シリンドリカルキー
	機 能	2キーロールオーバー機能あり
CRT インタフェース	家庭用テレビ カラーCRT	NTSC RF信号出力（サウンド付，16色） RGB同期信号分離出力（TTLレベル，8色）*1
オーディオカセット インタフェース		FSK方式 1200／2400BPS（ソフトウェア切換）
サウンド機能		専用LSIの採用により 8オクターブ3重和音まで可能，スピーカ内蔵（外部スピーカの接続も可能）
汎用入出力ポート		2ポート ジョイスティック パドル*2，タッチパネル*2などの接続可能
カートリッジスロット		1スロット，MSX用ROMカートリッジ*2，MSX用I/Oカートリッジ*2などの接続可能。
拡張スロット		1スロット，FM－X用プリンタIF・RAMカートリッジなどの接続可能
電 源		AC100V 50／60Hz 55VA
外形寸法		380(W)×245(D)×80(H)mm

端子などはすべて日本語で表示してあり親切

このかなの配列にある。五十音でないところが、MSXらしくないのだ。

ROMカートリッジスロットは右側面に一つだけだが、左側に拡張バスが装備されている。

このスロットは60ピンの拡張用で、FMX用プリンターF・RAMカートリッジを装着することによって、MSX用のプリンタの接続、メモリの拡張（16Kバイト）が可能となる。

これで、多くのメモリ容量を必要とする本格的なプログラムの開発、プログラムのリスト出力およびプログラムの実行結果の記録が可能。

しかし、FMシリーズ用のプリンタを接続した場合は、ひらがなとグラフィック記号の使用ができないのが残念。FMXのみでシステム化する場合には専用でいいが、FM7との接続等を考えている場合には不都合もあるかも知れない。

FM7との接続もこの拡張バスを使うことになる。

MSXはゲーム用としての利用がかなり高いと思われる。そのためか、FMXは、ゲームに便利なスプライトをサポートしている。

8×8ドットまたは16×16ドットのスプライトパターンが最大256個まで定義でき、そのパターンを優先順位のついた32画面のスプライト面に表示することが可能。このスプライトパターンはBASICコマンドで容易にかつ高速で移動させることができる。

家庭用TVに接続できるRFコンバータ内蔵で16色。また、8ピンのRGB出力も装備しているので、パソコンのプログラム専用としての機能性は高い。ただし、RGBの場合は表示が8色となってしまう。

YIS-503

ヤマハ

六四、八〇〇円

音楽機能をとくに強化！



シルバーとグレイの精悍なスタイルは、いかにもできそうなフィーリングを持っている。

MSXは共通仕様で、各社とも似たりよったり。当然、MSXの互換性は備えているわけだからここでは省略。

YISは〝ワイズ〟と呼んでお友達にしちゃおう。

YISはMSXを、よい子以上のできる子にしているのが特徴。それも、ヤマハならではの音楽抜群ってことで。

独自の周辺機器やソフトでシステムアップすると、グレードの高いミュージックコンピュータに早がわり。

専用に新開発された七種類のカスタムLSIによって、本体や周辺機器の回路部分の高集積化を達成し、音楽はバッチリ。

主要周辺機器は、コンパクトなユニットとしてまとまってて、独自のサイドスロットで本体内に格納できるスッキリ設計。

音楽機能の中核となるのは、FMサウンドシンセサイザユニットに内蔵されているFM音源だ。

カスタムLSIを使って、完全デジタル処理であらゆる波形を作り出せるのがこのFM音源。通常のアナログシンセサイザの音に比べ、はるかに自然なリアルサウンドが得られるすぐれもの。

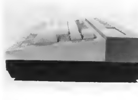
FM音源をコントロールする周辺機器や多くのソフトを使えば、自動演奏はもちろん、8重奏のオーケストラや自分だけの音づくり、音声の合成など思いのまま。音楽の夢はどんどんとふくらんでいく。

■プレイカードで自動演奏

プレイカードセットを接続すれば3パート（メロディ、オブリガート、ベース）で、ポータサウンド用のプレイカードの自動演奏ができる。

画面に鍵盤を出したりグラフィックスを楽しんだり、はたまたカラオケにも使用可能だ。

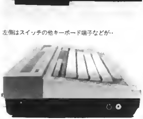
■ミュージックキーボードで自



ジョイスティックポート



後面の端子いろいろ



左側はスイッチの他キーボード端子などが・

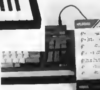


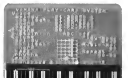
裏面に別売りのFMサウンド・シンセサイザ・ユニットを取りつける

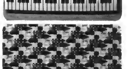
分だけの音作り。
困苦しくいえば〝電子鍵盤楽器〟。本格的音質の8音デジタルシンセサイザだ。
■デジタルシンセサイザに変身させるには、キーボードプラスFMサウンドシンセサイザユニットが必要。
この組合せによって、FM音源による48音のリアルな音の中から同時に8音が引き出せるニクイやつ。
オートリズム演奏、自動伴奏機能、キーボードスプリット機能などと多彩。本体RAMを使えば演奏データのセーブもでき、演奏の再現が容易だ。
■音楽以外は……
《グラフィックス》
RGBユニットを本体にセットすれば、新しいアートをプロデュースすることも可能。
256×192ドット、同時16色カラー表示による鮮明画像に加えて、32画面スプライト機能で図形の動的表示も思いのまま。（RGB対応TVに接続可）
《漢字ワープロ》
〝ミミズがはった字〟・カナクギ流〟などで、つい筆不精となっていたとしたらゼヒ使いたいのが〝漢字ワープロユニット〟。
市販の漢字プリンタと接続すればワープロとして大活躍。
JIS第一水準約三千字分の漢字とその他のパターンを、ROMとして内蔵。カタカナ、かな、ローマ字からの漢字変換、文字の削除、挿入などの編集機能があり、スピーディな文章づくりが楽しめる。
〈テレコム〉
テレコムカートリッジを利用すれば、電話でプログラムやデータの交信がOK。
音響カプラーを受話器に接続し、今まで電話で伝えられなかった絵や音楽なども、正確なデータで送り再現ができる。

YIS503は、パソコン本来の機能を追求！
キーボードは、最も使いやすい、ステップスカルプチャーキーボードを採用。プリンタインタフェイス内蔵、メインRAM32KB実装で機能は最上級。
VDPに9928Aを採用し、画質はこのクラスでは最良といえる。またRGB対応のTVに接続可能。
将来性を考えた、ROMカートリッジスロット、サイドスロット、リアスロット（拡張バス）と3スロットを装備。あらゆる拡張に対応可能だ。


本体とキーボード


プレイカードで自動演奏





YIS-503仕様

CPU		Z 80Aコンパチブル クロック3 579545MHz
メモリ	ROM	32KB(MSX BASIC)
	RAM	32KB
	VRAM	16KB
画面表示	使用LSI	TMS 9928A
	テキスト表示	40文字×24行／32文字×24行
	テキスト文字構成	英数字・かな・カナ・グラフィック記号 計256種
	グラフィックス表示	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト機能	有
サウンド	使用LSI	YM-2149(AY 3-8910コンパチブル)
	サウンド機能	8オクターブ3重和音＋1ノイズ
キーボード		ステップスカルプチャー73Key
カセットインターフェイス		FSK方式 1200/2400baud リモコン機能有
プリンタインターフェイス		8bitパラレル
外部端子	ROMカートリッジスロット	1 50P メスコネクタ
	サイドスロット	1 60P カードエッジコネクタ
	リアスロット	1 50P カードエッジコネクタ
	汎用I/Oポート(Joy Stick等)	2 9P AMPコネクタ
	プリンタポート	1 14P コネクタ
	ビデオ/サウンド出力ポート	1 5P DINコネクタ
	カセットI/Oポート	1 9P DINコネクタ
電源		AC100V±10% 50/60Hz
	消費電力	19W(本体のみ) 30W(最大)
環境条件	温度	0℃－35℃
	湿度	20%～80%(但し結露しないこと)
外形寸法		幅423×高さ68×奥行208mm
重量		約2.0kg

HB-55 ソニー 五四、八〇〇円

HIT BITノート機能はヒット！



聖子ちゃんの、ひとびとのヒットビットというCFでおなじみのHB。カラーは目にあざやかなレッドと、本格派指向のシルバーの2種類。
なんといっても簡単操作。初心者向け（本格的パソコンとしての機能は充分）にも最適のMSXマシンだ。
ひとびとの……というだけあって、パソコンビギナーのための親切さは群を抜いているといってもいいだろう。
メカおんちのお母さん族（お母さんゴメンなさい）にだって、買ったその日から住所録やスケジュール、メモなんかがキーインできるってんだから、いい過ぎではないと思う。

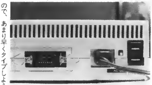


まさにMSXが目指すホームコンピュータの登場なのだ。
さて、どーするか。まず、付属のデータカートリッジを、ポンと右側のスロットに差し込んで、電源を入れればOK。
メニュー画面が出てきたら、カーソルキーで目的の項目を選んでリターンキーを押す。めんどくさなんてこれっぽっちもなく、ほんと何度もいうようだがひとびとの…なのだ。
キーボードは少しフラット過ぎてキーも小さめ、間隔も狭いので、あまり早くタイプしようとするとミスタイプしてしまうので注意が必要だ。
ひらがな、カタカナ対応で配列は五十音順となっているのは、ビギナーにはうれしい。JIS配列の場合だと、飛び飛びで、慣れるまでに相当時間を費すことになるが、これならぱっと見てすぐにタイプできる。
HB55のHIT BITノートに書き込んだデータを記憶させておくためのデータカートリッジは、リチウム電池を使い、五年間の使用に耐える。
しかし、電池が消耗すると記憶内容が失われ、カートリッジ

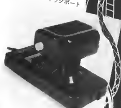
ジョイスティックが独特



背面にはプリンターインターフェイスの他電源のとれるコンセントも



ジョイスティックポート



HB-55

CPU	Z80A相当
メモリー	ROM32KB(Basic)+8KB RAMメイン16KB/ビデオ16KB
画面表示	テキスト表示能力 — 最大40文字×24行 グラフィック 256×192ドット カラー 16色
サウンド機能	8オクターブ、3重和音+1効果音
カセットインターフェース	1200BPS/2400BPS FSK方式
CRTインターフェース	NTSCRF出力 コンポジットビデオ出力
プリンターインターフェース	セントロニクス社仕様準拠 8ビットパラレル
キーボード	英数、ひらがな、カタカナ グラフィック記号対応（あいうえお配列）
その他	カートリッジスロット、I/Oバス(50PIN)、ジョイスティック2端子、ACアウトレット
一般仕様	電源AC100V50/60Hz、消費電力18W、大きさ405×67×245mm(幅×高さ×奥行)



も使えなくなってしまうので、消耗する前にデータを新しいカートリッジに記録しなおす必要がある。

まずはジュウショロク。カーソルを合わせ、リターンキーを押せば住所録の画面が出てくる。サクセイにして、かなキーやアルファベットを自由に使って住所録を作っていこう。

打ち間違えても、サッと打ちかえることもできるし、全部の作成後の変更もデータを消して打ち直すだけという簡単さ。

データは4Kバイト約4千文字、だいたい七〇〜八〇名分の住所は入力できる。

スケジュールも同様。ポンポンとタイプして、あとで、ポタンひとつでデータの出し入れができるってのはうれしいかぎり。

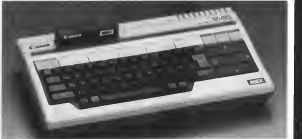
とにかく、何でもかんでもブチ込んでみたらいい。何か別の用途が考えられるかも知れないし。

うん、ひとりひとりが、ひとつずつデータカートリッジを持ってて……ウシシシ、なんだかとっても楽しくなりそ。

いい顔のMSXが今キャノンから

V-10

キャノン(54,800円)



OAのキャノンから、目をみはるようなデザインのMSXが発売された。

キーボードはJIS配列準拠で本格派。ハードキーでタイプミスってことはまずなさそう。

何よりもうれしいのは、よく使うリターンキーが大きめにとってあること。この大きさがマシンの使いやすさを左右するのだ。

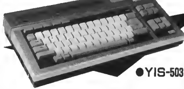
ファンクションキーやカーソルキーも大きめで、本体と一体化したフレッシュな感覚はさすが。

カートリッジスロットは、拡張性を高めるための2スロット式。拡張カートリッジを差し込めばフル機能のパソコンに大変身ってわけ。

●メモリー容量／ROM32KB、RAM16KB●32文字×24文字（テキストモード）●256×192ドット（グラフィックモード）●16色●JIS配列72キー●8オクターブ、三重和音、特殊効果音●8ビットパラレルインターフェイス（プリンタインターフェイス）内蔵●CRT／ビデオ出力、RF出力

各社それぞれに特徴いっぱい！

MSX仕様を充分満たし、それでいて独自の機能を持たせているのが各社の主張ってこと。いろんな違いをちょびっとずつ比較してみたりしちゃうのダ。



●YIS-503

まず、本体のスタイリングがそれぞれ違っている。大きさもしかり。

FM-X

はFM7との接続を最初から考えているからか、ボディカラーも同系とし、並べて置くと、どっちがどっちかマゴついてしまいそ。

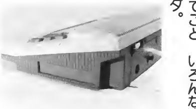
外観で何が一番他機と違うかというと、キーボードの配列。欧文のアルファベットは同じだが、和文（かな）の配列がFM7と同様のJIS配列準拠となっていて、FMシリーズと併用するには好都合。

HBもY I Sも、和文は五十音順の配列となっている。この場合、キディパソコンからクラスを上げて来たユーザーにとっては何ら問題は生じないが、二台目にと、上級機を現に持っているユーザーが購入する場合には、配列で悩まされることは必至。

どちらがいいと一概にはいえないが、仮りにMSXからクラスを上げていくユーザーがいるとすれば、やはり悩む対象となるのではなかろうか。

〃家庭で誰もが使える〃ことをうたい文句にしているMSXにおいて、少し気になるのは、背面、側面などにある端子などの表示だ。

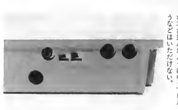
ほとんどが欧文であり、その意味もわからないまま（説明書のとおりに、ただ接続する）に使うユーザーも現われることはあり得る。



その点では、FMXは出色といえる。

すべてを和文で表示してあるので接続ミスはまずあり得ないだろう。逆に、パソコンユーザーをバカにしている（そのくらい知ってらあ……と）などというユーザーもいるかも知れないが、このくらいの配慮はほしいものだ。

ただし、FMXは、ずうたいが少し大きいのが難点。FM7が二台並んだようになってしまうなどはいただけない。



HB-55

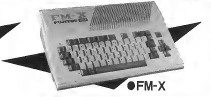
は、スタイル、大きさ共に満足度は高い。しかし、キーボードがいまひとつ不安定だ。ハードキーでないため（というより、少しフラットなため）に、早目にキーインしようとすると、となりのキーをさわってしまうということがしばしば。かえって慎重になっていいのかも知れないが、多少気になる。



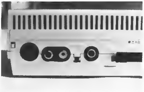
ゲームファンにとって最もうれしいのが、特徴あるジョイス



●HB-55



●FM-X



ティック。未来感覚たっぷりのスタイルはゲーム心をぐーんと高めさせてくれる。
これはジョイスティックというよりはジョイコントローラ。安定性がよく、手になじんでハイスコアにつぐハイスコアも夢ではなくなる。

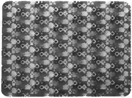


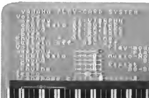


もひとつうれしいのは、住所録、スケジュール、メモができるHIT BITノート機能を装備していること。データカートリッジに、㊙事項を憶え込ませておくのも楽しい。
メモを日記がわりにして、彼女と二人の交換日記（すぐ消して交互に入力）なんてのもシャレてると思うヨ。

YIS-503

YIS-503としては、FMサウンドシンセサイザユニットを装着して、いろいろな音楽機能をひき出せるのが魅力。
本体も、今回の3機種の中ではいちばんコンパクト。ハードキー（YIS303はタクト型の薄型）で、タイプ操作も本格的。
プレイカードセットをROMカートリッジスロットにポンと入れれば、ポータサウンド用のプレイカードを読み取って自動演奏をしてくれるってのは、音楽好きにはこたえられない魅力だ。
テンポやキーも自由にコントロールできるし、画面上に鍵盤の絵を出して、演奏内容の表示もOK。グラフィックスも楽しめるが、色彩的に少しなじめない気もする。





いずれにしても、特長はめいっぱい。どれを使いこなすか…となるとなかなか判断のつかないのがMSXのよう。ソフトはどこのものでも、MSXであれば使えるし、周辺機器にしても同様。あとはキミのフィーリングに合ったものを、自分でみつけ出すしか方法はなさそう。ちょっと無責任かも知れないが、どれを選んでも満足は得られることだろう。



大自然のおくりもの!!



美容・保健・若返り・老化防止・スタミナ増強に……………

若い時には考えもしなかった"老化"という言葉。実はすでに若い時からすでに目に見えない体力の老化現象は始まっているのです。若い時、活発であったはずの細胞の合成が、年とともにダウンし始め、老化は除々に進行するといわれています。

全ての人々に共通な「いつまでも若く、はつらつとしていたい」という願いに応えて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミンESをお送り致します。

リノール酸(ビタミンF)とガンマーオリザノールが多量に含まれており、タンパク質、ビタミン等の酸化とりわけ脂肪の酸化を防ぐといわれております。

人間の体を構成している細胞一根幹をなす大脳中枢、副腎皮質を始め、末々の細胞に至るまでに作用して、その酸化破壊を防ぎ、「老化」防止に優れた効果を発揮いたします。

その主なる効果としては血中コレステロールを低下させ、動脈硬化を防ぎ心筋梗塞、脳卒中の防止、血圧の正常化、血管の若返り、ガンの予防、腎の働きの調節、抗炎症リウマチの軽減、男子精子の産生、月経異常の改善etc。

☆お申し込み方法

料金は商品到着後、現金か為替で指定の場所にお支払い下さい。

健康食品販売センター

〒107 東京都港区赤坂2-15-18 西山興業赤坂ビル503
TEL03(585)9301

お申し込み書	
定価6,500円を(　　)個、計	円
申込人住所	
TEL	
氏名	



読者が独占できるうれしいページ

読者投稿による

おれっちのゲーム攻略法



快調好調C調にぶっとばしつづけているゲーム攻略法。今号と次号の2回に分けて、吉武勝雄クン(東京)の力作"マリオブラザーズ"のパーフェクトプレイへの解法をぶちかます。どーか諸君、吉武クンに負けない攻略法の投稿をたのむぞい。(ちなみに、てきれば原文で掲載できるもののほうがうれしーのだ。ま、このぺえじ、いつもいってるよーに、マイコン雑誌のプログラムリストみたいなもの。力作を待ってるよン。)



MARIO BROS.

マリオブラザーズ PART I パーフェクトプレイへの解法

HOW TO PLAY (遊び方)

1 敵の下から パンチし、ダウン したところを 蹴り落とす。
2 パンチは ジャンプボタンを 用い、蹴り落としは 触れるだけでよい。
3. カメは 1回の ジャンプ でダウン するが、カニは 2回、また ハエは 床に着いた所を 1回 パンチしないと ダウンしない。
4 ダウン している 敵を 再び パンチすると 元にもどってしまう。
5. また、自力で 起き上がると スピードアップ する。(最後の1匹も)
6 パワーフロアを パンチすると 全床を パンチしたのと同じになり、連続キックでの 高得点ねらいや 危機脱出に 有効。
7 パワーフロアは 3回まで 使えるが、ボーナスステージ毎に 3回に 戻る。(4面:隠、)
8 敵を 蹴り落とす毎に ボーナスコインが 出てくる。うまく 取ろう。
9 グリーンファイアーは 1つの フロアに 長くいると 出現する。
10. ファイアボールは 床の下から パンチすることで クリアできるが、レッドファイアーは 消すと スピードアップ する。
11 床を 歩くと スリップする。スリップには 充分な 注意を。

12. このゲームは 1人用と 同料金で 2人同時に プレイできる。マリオと ルイージ、うまく 協力すれば 楽々クリア。でも、裏切ると……。
13. プレイヤーは それぞれ 3人(設定可能) ダウンすると ゲームオーバーだが、20,000点に 達した時と、その後 30,000点 獲得する毎に 1人ずつ 追加される。(標準)







MARIO BROS. マリオブラザーズ

キャラクター情報 (Character Information)

キャラクター	ネーミング(通称)	得点システム	解説
1	マリオ ルイージ	—	20,000 pts AFTER EVERY 30,000 pts で それぞれ 1人追加 (標準)
2	シェルクリーパー (カメ)	・ひっくり返すと 10 pts. ・蹴り落とすと 800 pts. ・連続で落とすと 800, 1600, 2400, 3200 pts	1発のパンチで引っくり返る (2発で元に戻る)
3	サイドステッパー (カニ)		2発のパンチで引っくり返る (〃)
4	ファイターフライ (ハエ)		1発のパンチで引っくり返る (〃, 着地時)
5	スリップアイス (フリーズ)	500 pts.	パンチ1発で溶かせる 床を氷らせる
6	レッド ファイアボール	1000 pts	着地時のパンチで消せる (消すとスピードUP)
7	グリーン ファイアボール	200 pts.	着地時のパンチで消せる (同じ高さを走行)
8	つらら	無得点	氷って落下する。(氷のうちは落せる)
9	ボーナス コイン	800 pts.	触れて取れる。「カメ」「カニ」「ハエ」1匹倒す毎 1個

マリオブラザーズ 基本動作・図解

1. ジャンプ

GRADE 02

▷ グリーン ファイア ジャンプ オーバー

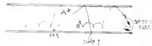
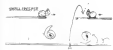


図 … は … 動い … いる。これをジャンプし く越えるには 大きな炎一 …って から 次の大炎までの間ジャンプしなければならない。上図は、タイミングの取り易いジャンプオーバーの例である。先ず、2,3度追ってくる炎のリズムをとって目前で大炎になるよう走っていってうまくタイミングが合ったら グリーン・ファイアがA附近にある時にファイア側へジャンプする。するとプレイヤーが頂点へ達する頃にはファイアはB附近まで進み、クリアできる訳だ。

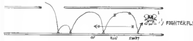
▷ スモール ジャンプ



プレイヤーの走行スリップ時と始速時にうまくジャンプすることでスモール・ジャンプが得られる。しかし難しいので、ミス目前の神頼み以外使わないのが安全。

GRADE 03

▷ ハエ下 ランニングオーバー



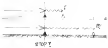
ハエは普通、「大きくジャンプして少し止まる」という運動をしている。また、ハエの足(下部)にプレイヤーが触れてもやられないということから、ハエのジャンプの下をかけ抜けることができる。タイミングは至って簡単で、ハエの前まで行って、ハエが大きくジャンプしたら、頂点まで達する頃にハエ下に入り、かけ抜ける。速いハエの場合には、少し早い段階でハエ下に入る様にする。なかなか便利なやり方だが、注意が1箇所ある。土管に入る前、段を降りたあと等にハエは小さくジャンプする。この下は抜けられない。

▷ 床端でのグリーンファイアかわし (JUMP)



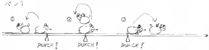
① — 真上へジャンプ
② — レバーと共にジャンプ
③ — (スモール・ジャンプ)

2. スリップ

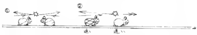


→ 助走　〜→ スリップ
……… 通常の床
……… スリップ床（スリップサイズによる。）

3. パンチ



4. 衝突



「カメ」「カニ」「ハエ」「コイン」「フリーズ」は互いに衝突すると、進行方向をふさがれた者が向きを変える。

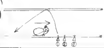
5. 土管

「カメ」「カニ」「ハエ」は原則として右下の土管に入ると左上から、左下から入ると右上から現われる

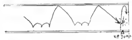
マリオブラザーズ　基本テクニック・図解

GRADE 01

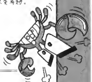
▷ キャラクター　ジャンプオーバー（「カメ」「カニ」）



床面を走ってくる敵は図のようにジャンプすることで越えられる。遅い敵は①、速くなるにつれ、②,③と後ろからジャンプできるようになる。

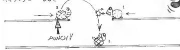


プレイヤーから遠い方の床端で発生したグリーンファイアは同じ高さを横に走り、もう一方の床端に来て消滅する。上の図は右の床端にプレイヤーがいて、グリーンファイアが左から追ってきた所。このグリーンファイアは床端まで来ると消滅し、小さくなっていくファイアに触れてもやられないという所から、この床端にグリーンファイアが来た時にプレイヤー（マリオ or ルイージ）が真上へジャンプして間を稼ぐことでうまくかわすことができる。タイミングはグリーンファイアがプレイヤーの寸前まで来たら真上へジャンプする。あまりギリギリ過ぎず、早過ぎないことが大切。また、2階では天井が低く、ジャンプしても低い階に降りてしまうので大変危険。この方法は敵などで画面反対側へ出れないピンチ等に大変有効。



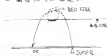
GRADE 04

▷ キャラクター　もどし



床の切れ目をはさんで両側からキャラクターがやって来た時、片方のキャラクターを床端近くで後ろからパンチして下段へ落とすと、もう片方は落ちる途中のキャラクターに衝突して進行方向を変える。（上図）　このテクニックを使うと、両側の敵を短時間で倒すことが可能になるなど大変有効だが、失敗すると事態悪化に結びつくので、慎重に実行することが重要。特に「カニ」は2発目のパンチで下段へ落とすことや、最低速の「カメ」はパンチ後遠くまでとばない事など注意が必要。また、もどる側のキャラクターが「ハエ」の時には、もどらないで高速で真下へ降りる場合があるから注意。（規則的）

▷ 画面外での出逢い



レッド・ファイアボールは、最上階で最も高い位置に達した時に画面上限より上に出て、見えなくなる。この時に見えない部分にプレイヤーが出逢ってもやられないので、すり抜けが

MARIO BROS. マリオブラザーズ

できる。左図の破線は見えない部分を示している。安全性の面から考えれば、このテクニックは"大変に危険"なのである。ピンチ逃がれは気す、他の方法を考えてからにするべきだろう。しかし、充分に楽しみたい方々は1度くらい挑戦するとよいだろう。スリルは満点―。

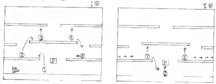
▷ その他、高度なテクニックや2人用の時のテクニック、時間だけは続けるテクニック等色々と有るので皆様の研究を期待――しています。

マリオブラザーズ　データ一覧ワイド

(P・F＝PEL ブニ　G・ニ＝GP [illegible])

PHASE	カメ	カニ	ハエ	ルーズ	R・F	G・ニ	つらら	敵の現われる順序・他
1	3			—	1	1	—	カメ―カメ――カメ
2	4			—	1	1	—	カメ―カメ―カメ――カメ
3	6				1	1	—	カメ―カメ―カメ―カメ―カメ―カメ
4	BONUS PHASE No.1							+5000pts, 20sec
5		4			1	1	—	カニ―カニ――カニ―カニ
6	2	4		—	1	1	—	カニ―カニ――カメ―カメ――カニ―カニ
7			4	—	1	1	—	ハエ―ハエ――ハエ―ハエ
8		2	4	—	1	2	—	ハエ―ハエ――カニ―カニ――ハエ―ハエ
9	BONUS PHASE No.2							+8000pts, 15sec, POW＝3
10	4		1	1	1	1	—	カメ―カメ――ハエ―カメ――カメ
11		4	1	1	1	1	—	カニ―カニ――ハエ―カニ――カニ
12		4	2	1	1		—	ハエ―カニ――カニ―カニ――ハエ―カニ
13	4		1	1	1	2	—	カメ―カメ――ハエ―カメ――カメ
14		[illegible]	1	1	1	2	—	カニ―カニ――ハエ―カニ――カニ
15		1	2	1	1	2		ハエ―カニ――カニ―カニ――ハエ―カニ
16	BONUS PHASE No.3							+8000pts, 15sec. POW＝3
17	4		1	1	1	1	○	カメ―カメ――ハエ―カメ――カメ
18		4	1	1	1	1	⊙	カニ―カニ――ハエ―カニ――カニ
19		4	2	1	1	1	◎	ハエ―カニ――カニ―カニ――ハエ―カニ
20	4		1	1	1	2	◎	カメ―カメ――ハエ―カメ――カメ
21		4	1	1	1	2	◎	カニ―カニ――ハエ―カニ――カニ
22		4	2	1	1	2	◎	ハエ―カニ――カニ―カニ――ハエ―カニ
	BONUS PHASE No.3							+8000pts, 15sec. POW＝3

PHASE 3



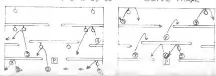
この面は動きが多いので図解をⅠ図とⅡ図とに分けより見やすくした。Ⅱ図はⅠ図の続き。

まず▷から①、②と登り、1番目のカメを床端近くで正面打ちし、(キャラクターの真下をパンチする) 反対側から出てくる2番目のカメも少し進んだ所で正面打ちする。(図では左上土管から初めのカメが現れた場合を示す。) そして2階へ降り、カメが復活して3階中段へ来るまで待つ。カメが降りてきたら、そのカメを床端近くまで進ませて正面打ちし、画面左右のワープで反対側へ出て次のカメを間床で正面打ちする。その後、下段へ降り、パワー床(POW・図では"P")の真下・⑧まで行く。カメ達は3階中段まで降りてくるが、両端を引っくり返ったカメによってふさがれているために、この段にたまってくる。全てのカメ(6匹)が集まって、両端の引っくり返ったカメのうち片方が起き上がった所でパワー床をたたく。すると動いていた5匹のカメが引っくり返り、引っくり返っていた1匹のカメが復活するから、このカメに注意して3階中段まで行き、カメ達を次々と蹴り落とす。(800, 1600, 2400, 3200, 3200 pts.) あとは出てくる5個のコインを獲得し、最後のカメを退治すれば(引っくり返す→蹴り落とす) 終わり。

尚、1面からの各面での点稼ぎ法がある。これは、レッドファイアボールの動きを頭に入れた上で行う。まず敵キャラクターを最後の1匹残して退治し(カメ等) このキャラクターやグリーンファイアボールに注意しながらレッドファイアを何回もパンチで消すのだ。(1回 1000pts) スピードアップは2回だけで、1面で100万点も可能?

page・010

PHASE 4・9・16・23・30・・・ BONUS PHASE

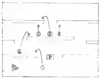


24	4		1		1	2	◎	以後、PHASE 17~23 の繰返し。 R・F は PHASE 31 以後 2つになる。
25		4	1	1	1	2	●	
26		4	2	1	1	2	◎	
27	4		1	1	1	2	◎	
[illegible]		4	1	1	1	2	◎	
[illegible]		4	2	1	1	2	◎	
30	BONUS PHASE No 3							

PHASEへの パターン 例 紹介（1人用）

※ ここに掲げた パターンは 比較的 説明しやすい「安全」パターン で、これよりも優れたものもあるので これを参考として 自らの プレイ を創って 下さい。

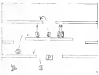
PHASE 1



▷（スタート地点）から ①まで進んで矢印のように 上段へ ジャンプして登り、②まで進んで 上段へ ジャンプして登る。このとき、一番目の「カメ」が 左上から出てきた場合、③まで行って カメを待ち、来たカメの真下から、上へジャンプして これを引っくり返す。

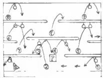
このころ、反対の 右上の土管から 2番目の カメが出てくるので、④まで進んで待ち、今度は カメの 後ろ側を パンチして、引っくり返すと共に 下段へ落とし、⑤まで進んで 蹴り落とし、そのまま 左上の段へ上って 引っくり返っている もう一匹の カメを 蹴り落とす。（800点）あとは 出てくる 二個の コイン を取って 3匹目の カメを 引っくり返して 蹴り落とせば、この面は 終わり。（1番目の カメが 右上から出てきた場合は ③と④ を 反対にする。）

PHASE 2



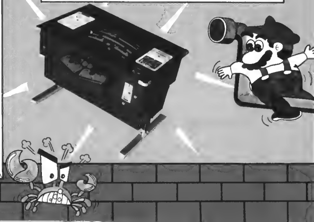
PHASE 1 のように 急いで ①、②、③まで進み カメを 正面打ちする。このとき ③の 反対側から 続けて 2匹の カメが 出て来た場合、図のように ④（⑤）まで行って 連続で 2匹の カメを 追い打ちして 下段へ落とし、⑥まで 進んで そのまま上段へ ジャンプして 3匹の カメを 連続って 蹴り落とし、（800、1600、2400点）コイン3個取って、4番目の カメを 退治する。2匹の カメが 左右1匹ずつになった時は 1面の 方法（③~⑤）を 2度やる。また、初めの カメが 右から 来た時は パターンも 逆にする。

▷から すぐに 左へ ジャンプ して コイン1個取り、画面右側へ 出て 直ちに ジャンプ して コイン を 取る。 ②まで 進んで 上段へ ジャンプで 上る時に 1個取り、③から 左上へ うまく ジャンプ して 並んだ 2個の コイン を 一度に 取る。画面右側へ 再び 出て 床端の 少し手前 ④から 左へ ジャンプして 2つの コイン を 取ると共に 下段へ 降り、（ここから 要注意）床端の ⑤から 左へ ジャンプ して コインに 触れ、パワー床の上に 着地 して 続けて ⑥の ジャンプ をし、⑦まで 進んで 向きを 変える。⑦から 右上の 段へ 上り、⑧まで 行って 最上階へ 上って ⑨、⑩と ジャンプして 1つずつ コイン を 取れば、全ての コイン を 取ったことになる。



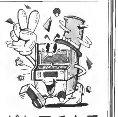
もう1つ やり方を 示す。▷から 左へ ジャンプ、①からも 左へ ジャンプして ②まで 進む。上段へ上り、③、④と 右へ 続けて ジャンプ して ⑤から 右上へ タイミング 良く ジャンプし、画面左側へ 抜ける。⑥から 右へ ジャンプ して、向きを 変え、⑦、⑧、⑨、⑩ と ジャンプ して 10個の コイン 全てを 取ることが できる。

BONUS PHASE No.1（P=4）―― 通常の床 20 sec.
BONUS PHASE No.2（P=9）―― スリップ床 } 15 sec.
BONUS PHASE No.3（P=16）――（スリップ床 消える） } 15 sec.
} パターン には 変わり ありません。



った

ーム ベストテン &アンケート



反響のすごさに驚きつつ、また心を強くしつつ、今月もまた靴底をチビらせながらのベスト10。そして読者からのアンケート。ひしひしと、わずか三ページの重さを感じつつ……。

■注目ゲーム

なんたって任天堂のVSシリーズ。〝VSテニス〟〝パンチアウト〟は、ディスプレイを二つも使ったゴーカ版。

テニスは向き合って対戦ができるという画期的なものだし、パンチアウトも、ゲーム性・操作性・グラフィノクも出色のでき。

プレイしていても、それぞれのスポーツの臨場感、迫力がビシバシと伝わってくるってわけ。

特にボクシングでは、相手を倒したときのカイカ～ンは抜群。ストレスの解消にはもってこいのゲーム。

■ゲーム・メーカーへの要望

●ゲームの不正使用について

（インチキして、ただでゲームをすること）

①二百円ライターを分解して、コインセレクターにくっつけてライターのボタンを押す。すると、クレジットが入る。（パックマン、エクセリオンetc）

②五円玉を入れ、ゲーム台を傾むけて、無理やり入れて、クレジットを入れてしまう。

③針金などをコインセレクターから入れて、クレジットを入れる。

④テーブルゲームで、鍵がかかっていないと、そこから手を入れて、クレジットを入れる。

（マリオ・ブラザーズで、パネルの下のネジが止めてないところから手を入れたりもする）

⑤ゲーム台のSWを切ったり入れたりして、ノイズを発生させうまくいくとクレジットが入る。

以上のような悪いことをする人がいるのでメーカーさんも気をつけましょう。

富山県／HOIRO

●ナムコさんへ。ゼビウスのキャラクタープラモデルを作って欲しい。

秋田県／保坂 均

●「なめんなよ！」というゲームを作ったメーカーさん、正直に名乗り出て下さ～い！

埼玉県／坂本 晃

■必殺技&攻略法

●タイトーのNEWゲーム、ティンスターで三つのパターンとボーナスがあるが、三つ目の馬小屋でROUND3以降になると、右のたわらにねずみが出てきて、撃つと千点のボーナスが入る。

秋田市／沢木康隆

●レーザーグランプリの攻略法でありますが、しろうとではまずむりだった30Rのコーナーと40Rのヘアピンのコーナーリングをおしえます。

◎ベスト5を独断と偏見で分析

1 10ヤードファイト

●ゲームの奥の深さが認められてか、学生層に人気が急上昇。とっつきの悪さは、ようやく今ごろになって解消。

●〝パスが通ったときの快感が忘れられない〟というのがプレイヤーのコトバ。

●他のスポーツものにない、作戦を立てながらのプレイ、要するに頭脳スポーツゲームならではのダイゴ味がもり返して来た原因？

2 ザ・ビッグ・プロレスリング

●延々27時間もプレイした読者が出現したという。こいつは、ギネスブック顔負け。

〝8時間目ぐらいがいちばんきつかった（肉体的精神的に）けど、あとはダ性で挑戦したのです〟と。

●爆発的人気を得たプロレスだか、アメリカではいまいち人気に乗れなかったそうな。

3 バスター

●ロボットキャラというユニークさ？ が今までにない新鮮さとして受けとられている模様で健闘中！

4 スター・ウォーズ

●線で描かれた単純な画面だが、その高速性が大受け。

●アタリでは、特別のプロジェクトチームを作って制作したゲーム。

5 エキサイティング・サッカー

●もうひとつ人気に爆発力がないのはどうしたこと？ 欧米では、プロサッカーが盛んなせいか、スポーツゲームとしてはハイパーオリンピックに次ぐ人気があるというのに

HIT GAME BEST TEN AMライフが足で集め 月間ヒットゲ

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク(先月)	ゲーム名	メーカー名
1 (2)	10ヤードファイト	アイレム
2 (1)	ザ・ビッグ・プロレスリング	テクノス・ジャパン
3 (5)	バスター	セサミ・ジャパン
4 (4)	スターウォーズ	アタリ
5 (6)	エキサイティングサッカー	アルファ電子
6 (7)	リブル・ラブル	ナムコ
7 (3)	ハイパーオリンピック	コナミ
8 (-)	ノバ2001	ユーピーエル
9 (-)	ドラゴンズ・レア	スターコム
10 (8)	ポールポジションII	ナムコ

(12月10日現在 都内ゲームセンター10店舗調べ)



川越市／藤井 実



川越市／鶴谷信一

レーザーグランプリはボールポジションとちがってハンドルが重いんだよね。このゲームも車のドラテクがいるんだよ、まず初めにスローイン・ファースト、それはコーナー手前に来たら少しずつ速度を下げシフトダウンとブレーキング（180〜135※スパークは175〜240km）をするのだ。

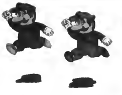
もひとつは、アウト・イン・アウトというコーナーリングもあるがなるべくこちらの方はやらない方がいい。

他にもドラテクはいろいろ有るが初めてやる人は、スローイン・ファーストをやる方がいいそれが出来たらどんどん腕をみがきたまえ。帯広市／山田吉則

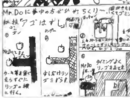
●PHOZONのWorld1のStep3で、黄色の同色結合をして400点を継続して出すことにより100万点を出すことが出来る。

ハイパーオリンピックで、ヤ

HIT GAME BEST TEN







別府市／波多江 進

リ投げの時のスピードをかなり出し、ファールして80°で投げるそうすると下から矢が出てきて地面にささる。

ヤリ投げの、100の所は10ケタの所に変なものがある時があるが、もしかしてバグ？

群馬県／相沢勝義

●PHOZONでStep3より奇数の面でフォーメーション完成図の十字の枠内で完成させると、ケミックが一つ増える、モレックを黄色ばかりにすると100万点も夢ではない。

岐阜県／吉村 隆

●ペンゴについて

○最後の一匹を退治して、素早くダイヤモンドをそろえる。

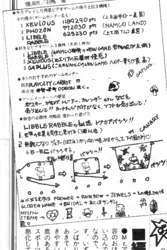
○一度そろえたダイヤモンドを何度もそろえる。

○アイスブロックを全部割ってダイヤモンドブロックだけで退治する。

○最後の一匹が早くなったら、壁で待ちぶせてしびれさせ、それを続けて、ひまをつぶす。

福岡県／古賀秀臣

横浜市／羽鳥 徹



■お気にいりのゲームセンター

●ぼくの家の近くのゲームセンターを紹介しまっす。

その名はゲームセンター「ナカヤ」です、どうです？ まるでフランス料理の専門店のような名前でしょう、それでは紹介します。最高に明るい人通りの多い駅前のくせに入口と入口付近が全てガラス、中がまる見え、いつも新台が有り全て本物百円で約三十台有る（少ないのが玉に傷）、店員さんもやさしいし毎月ハイスコアの人には賞品もあって、ジュース、コーラ（六十円）WCも完備です。

場所は浦和市北浦和（ご安心下さいれっきとした都会？ですから）にあります。

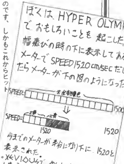
埼玉県／関根博章

●ぼくの行きつけのゲームセンター「嵐」は地方にもかかわらずニューゲームが入るのが早いのです、しかもこれからヒットしそうなゲームばかりが入るのです。一部のゲームについては全国でもベスト10に入るでしょう。またサービスも良く、プレイ中にコーヒーや麦茶のサービスもあります。正月にはわずかですけどお年玉もくれました。

それにニューゲームが入ると必ず二、三回無料でプレイさせてくれるのです。（ごく一部のおなじみさんにだけです）

現在のビデオゲーム台数は30台前後です、小規模ですがゲームの種類はニューゲームやヒットゲームばかりと非常に充実しています。しかしゲームのハイスコアを記録していないのが残念です。（熱海には他にもタイトーの直営店（？）やニューゲームが五十円でプレイできる店など非常に充実したゲームセンターがたくさんあります）

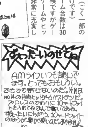
静岡県／奥山雅通



伊勢崎市／相沢勝義

■編集部へ

●Mr.アメフトくんのような内容のおはがきが、合計26通も舞い込んで来ました。それも速達なので、ここで紹介しちゃいます。いずれもアメフトの大ファンばかり。プロレスの単純さにあきてしまったのだと。とっつきやすいプロレスか、それとも奥のある10ヤードファイトか、スポーツゲームは春とともに白熱化しているようです。



ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

AM LIFE

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法

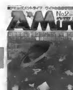
定期購読もご利用下さい。

(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)

創刊号から第14号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。



ビデオゲーム大集合　ハントゲームぜーんぶ見せちゃう　川島恵ちゃんフロントラインで大奮闘etc.



ディオラマのすべて／面白ビデオゲームほりおこし／倉田まり子、スペースゲーム・ズーム-909にGO／etc



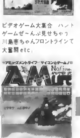
なぜか今、ゴジラなのだ／NEWビデオゲーム大解剖／ゲームファンタジアで大白熱／水野きみこチャンetc



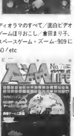
読者参加＝ゲーム大好き少年／ビデオゲーム新製品／ゲーム大好き少女になっちゃった＝中山美紀ちゃんetc



東京ディズニーランドへ行ったよお／NEWビデオゲーム紹介／ビデオゲームに大熱中＝小出広美ちゃんetc



ポケバイに夢中熱中／ビデオゲームスクリーン／ミライヤで未来体験＝木元ゆう子ちゃん／興奮ゲームの震源地・タイトー



パイプラシートにドキ／＝徳丸純子ちゃん／ゲーム大好き少年・渋谷ゲームファンタジア／興奮ゲームの震源地・ナムコ



思わず興奮〃安田純子ちゃん／神戸のゲーム少年登場／NEWゲームがズラリ勢揃い／興奮ゲームの震源地・データイースト



ドットでキャラクターを描いてみよう／レーザーグランプリでレーサー気分／思い出のビデオゲーム／興奮ゲームの震源地・セガ



ミスタードウVsユニコーンはおもしろいよっ／　第21回アミューズメントマシンショー開催／興奮ゲームの震源地・コナミ



ぼくらゲームどわいすき人間（高岡）／図解で迫るこれがゲーム機だ！／読者のハガキ大集合／興奮ゲームの震源地・ニチブツ



共通言語とゆー、つおい味方といっしょにMSXがやって来た！／ハイパーオリンピック特集／読者参加・ゲームラリー



ラブル・ラブルの奇跡のものがたり／これが戦闘ゲームだ〃／ゲーム体験ギャル・荻野目洋子／ロボットフェステバルに潜入

AMライフは毎月末日発売でーす。 定価550円

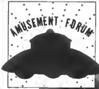
■宛先 〒162 東京都新宿区下宮比町15−924
(株)アミューズメントライフ・バックナンバー係

マイコン君　古川〜朗



昼メシ
お昼メシの時間だ
さあ今日は何かな〜?
?
お!今日はカレーか
キノウ タカイモノ
タベスギタノデ
キョウハ カレー
ライスヲ タベテ
クダサイ!
もぐらタタキ!
これやる時ゃ
ふられたオンナの名前さけんでたたけばうまくいくぜ!
こここんにゃろ〜
トシ子
マリ子
セイ子
アキナのバカヤロ〜〜!
ドン
こここんにゃろ〜
トシオ
ケンジ
カズオ
シゲオ
ユタカのアホ〜
?
おいらふられたことないからいじめっ子の名前なのだ!
満員電車はいや
お父さんまだ?
もうすぐだよ
△△△
遊園地
さあ〜ついたぞ
あ〜あ疲れた
く〜〜ッいててて〜おナカが!
おおい大丈夫か?!
おい大丈夫かい?
これで満員電車で帰らんですんだ!
パプ
パプ
パプ

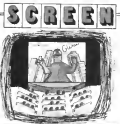
おもしろ情報ランド



なんでもかんでもつめこんだ
最新情報がめいっぱい
おもしろ情報ランドだよっ！



■AMライフ友の会会員の受付を開始します／たいへんながらくおまた～せしました。会員は情報ランドなどの投稿者で、本誌に掲載された人に限ります。ということで、今号に載った読者から会員として登録します。なお、会員証が欲しい場合には、掲載号とページ数を記入のうえ、返信用の封筒（切手を貼って）を同封して、友の会係へ送ってください。



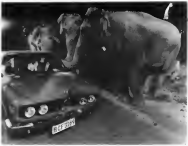
AMライフ 誌上ロードショー

竹上次郎

パニックものにアニメ、文芸作とバラエティですねえ!?

■猛獣大脱走

世界最大を誇る動物園のコンピュータ防御装置が故障した！ そして大恐慌…



驚異の立体音響＝ロアリング360システム——という最新の音響効果装置が採用され、画面と共にサウンドでも恐怖をかきたてられるパニック映画。

もし、都会のドまん中にある大動物園から猛獣群が脱走し、街の中心部を占拠したら…。明日にでも起こり得る、いや、今どこかの都市で起こっているかも知れないパニックを、センセーショナルに描き出している。

監督は、"世界残酷物語""さらばアフリカ"などの映像で、常にセンセーションを巻き起こしている鬼才・フランコ・プロスペリ。



ストーリーの緊迫感、そして猛獣の放つ唸り声〈ロアリング〉に特殊な処理を加え、人間の深層心理に直接働きかける音質を生み出す立体音響により、360度どの方向からも突然猛獣が襲いかかってくるような錯覚に陥る効果は、劇場内がパニックになるほどで、ハンパな映画じゃない。

つい最近も、ドイツのサファリパークからトラが脱走し人間を襲ったり、ノルウェーでは流氷に乗れなかった白クマの大群

■風の谷のナウシカ

やさしさとロマンにあふれた感動のパノラマ そしてスペクタクル！



宇宙SFアニメの時代は終わった！ とばかりに登場した地上物？のSFアニメ。

現代文明が人類自らの手によって滅びて1000年以上経った未来を舞台に、少女ナウシカの愛と勇気と冒険の、ダイナミックなドラマが始まった。

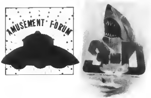
アニメージュに連載されていた人気オリジナル、コミックのアニメ化。

ストーリーはもちろんだが、原作、脚本、監督の宮崎駿のメカやキャラクターは見もの。たとえば、巨大輸送機の墜落、爆発、炎上シーン、トルメキア軍が風の谷を占領しナウシカと兵士が闘うシーン、大空中戦、巨神兵復活、王蟲の大暴走などはメカとキャラがところ狭ましとひしめき合って圧倒される。これぞアニメならではの見どころ。

千年の後、この地球はとうてい想像しえない姿に変貌していた。

腐海に征服された大地に、わずかに生き残った人類は、残り少ない資源を争って、大国小国





が人家を襲ったという事件が発生している。

それだけにこの映画の存在が大きく感じられる。——ヨーロッパのある都市。星空の美しい高層ビル街の一角、市の中心部に、最新鋭のコンピュータを装備しすべてを管理している世界屈指の動物園があった。

ある夜、無人の動物園のコントロールルームにある巨大コンピュータが故障し、1000頭を超す猛獣たちのいる全ての檻がもぬけのからとなっていた……。

第一の犠牲となったのは国際空港だった。巨象の群れが滑走路に立ちふさがり、離陸寸前のジャンボが妨害され、避けきれずに爆発炎上した。そしてパニックの輪が——。

東宝東和提供　三月上旬ロードショー公開



■ジョーズ3

スクリーンを突き破ってジョーズが三たびやってきた——驚怖の超立体映画!!



アリビジョン3Dを駆使した立体画面は、今までの立体映画にない鮮明度と立体感で観客を驚怖体験の世界へ飛び込ませてくれる。

立体映画といえば、メガネをかけることがつきものだが、ジョーズ3では、従来の青と赤のメガネと違い、グレーの偏光レンズを用い、左右の映像のズレやブレを解消し頭痛を起こすことがないのが特長。

製作費は千五百万ドル、約三十六億円と破格。撮影用の水槽はアメリカ最大のもので、深さ八メートル、直径三十四メートル。

そして主役? のホワイトシャークは全長が十一メートルという巨大さ。水動と電動でコントロールされた精巧きわまりないシロモノ!

こうして、アメリカ映画史上空前のヒットとなった〝ジョーズ〟から早くも八年、ホワイト・シャーク〝ジョーズ〟が三たび、人々を恐怖のどん底にたたき込むため、深い海の底から甦った!

——フロリダの海上公園シーワールドでは、画期的なレジャー施設〝海底王国〟がオープンした。

それは海底深く迷路のようにはりめぐらされた透明のトンネル内を自由に歩きまわって海底の神秘を目のあたりにでき、豪華なレストラン、バーなども備えたすばらしいレジャー施設だった。

上々のスタートを切った〝海底王国〟で楽しいひとときを迷っていた、透明な海底トンネルの観客めがけて、いまだかつて見たことのない巨大なホワイトシャークが突進して来た。巨大なサメの一撃をくらったトンネルはたちまち浸水を始め——。

ユニバーサル映画／C・C配給　三月十七日公開



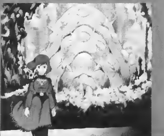
が入り乱れて戦いをくり返していた。

その腐海のほとりに、五百人の人口の小国、心豊かな人々の住む〝風の谷〟があった。ナウシカはその族長の娘。グライダーのようなメーヴェに乗って空をかけめぐり、人々が恐れる巨大な王蟲と心を通わせる不思議な力を持った心やさしい少女だ。

滅亡の近づいた世界で、ひとりの少女が奇跡を生んだ——。

製作／徳間書店、博報堂　配給／東映　三月十一日公開

同時上映、アニメの痛快ドタバタ冒険活劇『名探偵ホームズ』



■プロジェクトA

ジャッキー・チェンの10周年記念は、パワフルでエキサイティングだ！



主演はもちろん、人気絶頂の国際スター、ジャッキー・チェン。構想に四年、製作に二年を費して完成させた話題の超大作。

全篇すべてがヤマ場、見せ場の連続。中でも最大の見どころは、二十数メートルもある時計台から飛び降りるシーン。

監督兼のジャッキーが、スタントなしの体当たり演技を見せてくれるこのワン・シーンのために、三週間の準備と四千八百万円を投じている。

そして当日、ジャッキーは精神統一に三時間をかけ、決死のジャンプを敢行した。

他にチェイスシーン、爆破シーン、乱闘シーンなどのアクションはすべてが生命がけ、骨折や打撲などアクシデント続出の撮影によるスクリーンは迫力満点。

——冒険とロマンの香りただよう二十世紀初めの香港。巨大な悪がはびこり暗黒の社会と化していた。

その中でも海軍の頭を悩ませたのは、極悪非道な海賊たちの横暴だった。

イギリス人のメイ総督は、海軍司令官に〝海賊撃滅作戦〟を指令、海軍突撃隊長ドラゴン（ジャッキー）がその命を受けた。



晴れの〝海賊撃滅作戦〟の出撃式のまっ最中、海賊たちの爆薬のために、海上に停泊した海軍の戦艦が大爆発、炎上してしまった。

作戦の基地となる戦艦を失った海軍は、ついに陸軍に併合され、陸にある海賊の拠点探しを命令された。

ドラゴンたちの活躍は——。

ゴールデン・ハーベスト・プロ作品／東宝東和提供

二月二十五日ロードショー公開



■廃市（はいし）

大林宣彦が、16ミリで映画を撮った。福永武彦の小説の世界が拡がってきた——

——ある夏のこと、卒論を書くために、古びた運河の町を訪ねた大学生・江口は、宿泊先の旧家で、まだ少女の面影を残す安子と知り合った。

その夜、寝つかれぬまま江口は、波の音、櫓の音、そして女のすすり泣きを耳にする。

安子と一緒に暮らしているはずの姉・郁代は姿を見せず、義兄・直之と安子のあいだにも何か秘密があるようだった——。

かつて一度も映画になったことがなかった、福永武彦の小説が、大林宣彦監督の手で映画化された。

ロケ地は柳川。

そして、16ミリで撮られた作品は、福永小説の世界にぴったり。

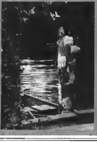
旧家の姉妹には、〝転校生〟からすっかり大人びた小林聡美と〝時をかける少女〟で新たな趣きを加えることに成功した根岸季衣が扮し、江口に新人、山下規介を起用。

16ミリならではの新鮮(?)な映像は観る価値は充分。

PSC＋新日本製作＋ATG提携作品　二月二十一日〜三月五日／シアター代官山で上映







AMUSEMENT FORUM

DISK情報室

聴いて!聴いて! ずえったいにおすすめのシングルなんだからっ!

《恋のKNOW・HOW／松本伊代》



SV-7370(ビクター)

■前作のスローな曲から一転して、再び伊代サウンドの軽快なテンポの曲のリリース。誰か、伊代に恋のノウハウを教えて——ってわけではないけれど、伊代ちゃんのキュートさに胸がキューンとなるファンにとってはこのテンポの良さがたまらない。〝とってもステキな曲でしょ!恋のノウハウ、伊代に教えてくれるのはどんな人かな?〟と伊代ちゃんもいってます。
ビクター SV・7370
二月二十一日発売

《二十の恋／岩崎宏美》



SV-7369(ビクター)

■歌唱力は若手NO・1の岩崎宏美の唄う二十の恋の追憶のものがたり。すきとおった声に、ほんのりと色気の乗った歌声で、恋のせつなさを唄いあげている。イントロダクションから、なぜか夢見心地にさせるようなサウンドで、そのまま歌に入って、聴く方も歌の世界にひたりきってしまうのは〝さすがの宏美〟の歌のうまさってところ。B面・眠りの船。
ビクター SV・7369
二月二十一日発売

《涙のクレッシェンド／伊藤つかさ》



SV-7371(ビクター)

■どんどこどんどことカワユくなってきたつかさちゃんのニューシングルは、乙女のせつなさを唄った涙のクレッシェンド。歌唱力もついてきて、スローテンポのこの曲もなかなかおじょーずな出来。〝涙ひとつ、涙ふたつ、涙みっつ……〟のフレーズは、ちょっぴりと大人のふん囲気も感じられて、つかさちゃんの成長ぶりがうかがわれる。B面の6月の方舟もGOOD!
ビクター SV・7371
二月二十一日発売

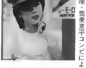
《IN&OUT／BOY》



L-1646(ワーナーパイオニア)

■ピンクレディを、もうちょっとお色気たっぷりにした情熱的な曲に乗せて、鮮烈な女性デュオがデビュー。女性デュエットなのに、BOYというのが異色だが、その歌は女心があふれるほど。ミキとさゆりの今後に期待。B面のデリシャス・ボーイのほうが、二人のハーモニーの良さが出ている。15才の歌手のデビューが多い今年、波紋を投げることができる?
ワーナー・パイオニアL—1646
二月二十二日デビュー

《ト・レ・モ・ロ／柏原芳恵》



SV-7365(日本フォノグラム)

■松山千春、中島みゆきと少し冒険をした芳恵ちゃん、新曲は松本隆・筒美京平コンビによるト・レ・モ・ロ。片想いの女の子の気持ちを、軽いテンポにのせて、カラリと唄っているところが、芳恵ちゃんの新境地?三月三十日～四月二日、大阪梅田コマ、四月八日渋谷公会堂でのコンサートも決まり、今、筒美POPのオリジナル曲によるNEW ALBUMも録音中!
日本フォノグラム7PL—50
二月二十九日発売

柏原芳恵

春の大運動会 in OSAKA

デビュー4年目で大ハリキリの芳恵ちゃんが、新曲ト・レ・モ・ロの発表記念をかねて、春の大運動会をファンと共に開くことになりました。ファンとの交流が目的のこのイベント、本誌読者にも入場資格ありなのです。(当日、本誌持参)
■日時／3月4日(日)、11時開場■場所／大阪服部緑地公園中央広場・豊中市服部緑地1—1、Tel06(862)4945■入場方法／①新曲レコード購入者(関西地区のみ、店頭でチケット渡し) ②記事掲載誌持参者■ファンクラブ会員証持参者■問合せ／柏原芳恵ファンクラブ Tel 03(582)7985
関西地区の読者諸君、ビシバシと参加してくださいね。

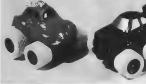


FUNNY GOODS & PRESENTS by王様のアイディア

春ですね、春ですねえ、もうすぐ春ですねえ。陽気な春に合わせて、ファニーないいものあれこれ。プレゼントの応募もビシバシね！

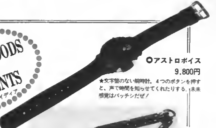
○イージー・ジョイント　300円

★カギ束を、サッととり出せるクリップオン式のキーホルダー。カッコよくブラ下げようぜ！



○合金デカタイヤ　600円

★ヨーイ、ドン！　ちびっこいくせによく走るデカタイヤ。ウイリー走行だっておちゃのこさい！



○アストロボイス　9,800円

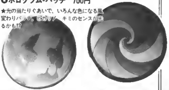
★文字盤のない腕時計。4つのボタンを押すと、声で時間を知らせてくれたりする。未来感覚はバッチシだぜ！



○ステッキー　480円

★あるときはタダのキーホルダー。しかし、あるときは十と一のミニドライバー。そして その実体はステッキー！

プレゼント10名



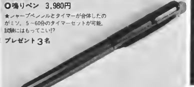
○ホログラム・バッヂ　700円

★光の当たりぐあいで、いろんな色になる風変わりバッヂ。ピカリ！　キミのセンスが光るかも!?



○ハウンド・ドッグ　2,000円

★とぼけたワン公のしっぽを押すと——長ーい舌が出てコインをペコリ……。ちょきん箱なのでっす！



○鳴りペン　3,980円

★シャープペンシルとタイマーが合体したのがミソ。5～60分のタイマーセットが可能。試験にはもってこい!?

プレゼント3名



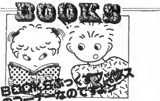
○メロディ・カップ　2,400円

★光センサー内蔵のコーヒーカップ。カップを持ちあげると、メロディが[illegible]。彼女へのプレゼント向きだね！

プレゼント3名

お問合せは、東京都品川区西五反田7の22の17
TOCビル3F　王様のアイディア☎03(494)4475—宣伝

王様のアイディア



ムフフフ、今月の五冊、ずえったいにおもしろいんだから――

今すぐパソコンを動かせる まんが版らくらくパソコン①

まんがで解説するパソコン入門の新しい一冊。

今までのこの類の本は、一機種のみの解説となっていて、他機種を持っている人には無用のものだった。

本書は、PC8001-MKII、FM7、MZ700、PC6001-MKII、シリーズマルチ対応の形をとっているので、悩みは解消。これからパソコンを買おうというナイコン族にもゼヒ。



学校大キライ人間の風太、頭がよくて美人のマリちゃん、お茶の水谷兄ちゃんなど、ゆかいなキャラクターが登場。ドタバタとしながら、いつの間にかパソコンがわかるというのが、まんが版ならでは。

巻末特別付録のMSXベーシック対応プログラムなど、ショートプログラムが満載で即たのしめる。

学研／立木じゅん・水谷紀雄共著　五五〇円

エムエスエックスパソコン入門



パソコン大革命と話題しきりのMSXへの入門書。

続々と各社から発売されているMSXのベーシックを、とてもわかりやすく解説している。

ハードウェアも、ソフトウェアも共通性があるので、今後、解説書もかなりわかりやすくなるのは必至。現時点では、本書は入門書としての水準は上位クラス。

MSX購入時に付属している解説書と共に用いれば、よりMSXを理解できる。

この本を使うには、ナイコンよりはパソコンありのほうがいいのデス。

西東社／日本ナレッジインダストリ社監修／一、〇〇〇円

家庭で楽しめる不思議の世界 面白科学クイズ①

TVの、クイズ面白ゼミナール・教科書クイズ出題者による科学クイズ。

まんがと写真での解説がわかりやすく、一冊を読破すればクイズ博士として友達にも鼻高々になれることうけあい。



教科書ばかりが勉強じゃない、科学の知識はこの一冊から始まる。

クイズは、石けんの不思議、コップの不思議、磁石の不思議など約九十問。

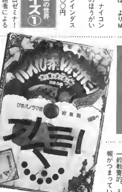
「磁石に引かれる紙はどれなの」

キミにはわかるかな?

正解を知りたければ、ゼヒとも買ってみること!?

ミリオン出版／太田一男著／七八〇円

パズル幕の内弁当 ぴあパノラマ館総集編



〃壮大なる暇つぶし〃を合言葉にした、ぴあ巻頭のパノラマ館の総集編が、一冊の本となってしまった。

半年分でメチャ厚く、各ページはギッシリイラストや文字がつまっているって寸法。

まさに壮大なるヒマつぶしそのもの。

クイズあり、パズルあり、メイズあり。見れば見るほど（決して読もうとしない?）頭の中がくおんぐわらぐわってしまいそ。

これが今の〃大東京名物〃。ぜひとも東京みやげに、地元へお持ち帰りを！ といってしまいたくなる。

〃フロクのパンツ〃をはいてるのがなんともかんともパノラマ館らしい。

ぴあ／おおやちき／一、〇〇〇円

おもしろすぎるデータハウス

数あるデータブックの中でも一般教養的、ミーハー好みの情報がつまっているのがこの本。

どちらかというとシモネタが中心だけど、それなりに研究が行きとどいているといったカンジ。

女の生態の研究では、キャピキャピの女子大生についての種々の生態調査や、ギャル攻略法など興味シンシン。

芸能ネタはスター事件簿、スター襲われ図などでミーハーは大喜び?

セックスライフなんてのも、話のタネにできたりして……。でも、本誌読者にはちょっとシゲキがあったりして……と。



データハウス／情報研究所編／九六〇円

全国のハイスコア速報

今月のハイスコア

なんで近頃のゲーム少年って、こんなにゲームがうまいんだろうか？ なんて考えているとオジンっていわれそうじゃ……

ポールポジションII	――	――
シーサイドコース	5万5960点	上田伸克
鈴鹿コース	3万0420点	西尾秀樹
テストコース	5万5790点	小宮　顕
富士コース	5万5420点	明地康雄
マッピー	41万1060点	田中克宣
マリオブラザーズ	45万4260点	加瀬俊一
エクセリオン	129万9900点	石谷顕一
女子バレーボール	32万4400点	岡村　隆
リブル・ラブル	148万1380点	矢島晴久
ザ・ビッグ・プロレスリング	50万5100点	磯辺　宏
10ヤードファイト	16万1500点	平石彰央
スティンガー	1137万6550点	平石彰央
エキサイティングサッカー	221万1130点	井部栄仁
ゼビウス	436万2190点	小川健太郎
フォゾン	2122万6950点	西谷　亮
ハイパーオリンピック	322万1670点	中島成淳
チャンピオン・ベースボール	106万1340点	張　貴志
センジョウ	82万8800点	小糸光儀
エレベーターアクション	4万2300点	児泉　毅
ドンキー・コング	11万0700点	土井健司
ドンキー・コング3	14万7400点	岩下久起
バトル・クルーザー	15万2080点	近藤伸介
ペンゴ	10万5530点	島崎泰弘
ボスコニアン	22万6120点	塗島清充
ギャラガ	25万6650点	木村信也

●[illegible]センター「エメラルド」　1月25日調べ

ザ・ビッグ・プロレスリング	134万9450点	論沢クン
ドラゴンズレア	47万5915点	真田クン
アップンダウン	139万0370点	有田吉文
10ヤードファイト	15万5150点	松本和彦
リブル・ラブル	225万0230点	田中工美
フォゾン	2209万8480点	吉田秀人

●高田馬場/ナムコゲームブティック　1月25日調べ

ポールポジションII	6万5600点	中山直紀
マッピー	88万2060点	沢畑賀一
マリオブラザーズ	292万1560点	松野達雄
エクセリオン	118万3700点	浜田正広
女子バレーボール	5万3400点	藤井宅幸
リブル・ラブル	バシシ17回	中川　剛
ザ・ビッグ・プロレスリング	80万2300点	北村夏樹
10ヤードファイト	9万8550点	背尾　寛
スターブレイザー	12万9840点	橋失正浩
ドラゴンズレア	47万9924点	佐々木義久
ゼビウス	999万9999点	石川　聡
エキサイティングサッカー	34万0050点	矢佐茂晴
スターウォーズ	108万4886点	矢佐茂晴
ハイパーオリンピック	256万7150点	矢佐茂晴

●札幌/プレイシティーキャロット琴似店　1月25日調べ

ポールポジション	6万1210点	小川　晋
ハイパーオリンピック	110万9340点	小川　晋
エレベーターアクション	9万7000点	田原義博
エクセリオン	49万5300点	田原義博
バトルクルーザー	30万2310点	田原義博
フロントライン	48万8600点	西村裕次郎
ディグダグ	84万9640点	川村義行
ゼビウス	80万8350点	藤森　修
スペースクルーザー	5万3328点	藤森　修
ピンクパンサー	57万5290点	木村信和
イスパイアル	25万3100点	福島クン

●函館/アメリカン・ラビット　1月25日調べ



川越市　鶴谷信一



ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな！　できたらキミの写真も一緒に。全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に
住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に

※（ゼビウス1000万点大募集）
いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒にして、編集部ゼビウス係まで。

※（ハイスコアラー大募集）
ハイスコアを出したゲーム名。
ハイスコア
ハイスコアの証明になるもの
ゲームセンター名（住所・電話も）を編集ハイスコアラー係まで。

※（キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ！）
ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は103ページを参照。

ポールポジションII	6万4010点	木村クン
マッピー	43万2640点	松村クン
フォゾン	254万6490点	松村クン
マリオブラザーズ	122万0980点	中岡クン
10ヤードファイト	17万9650点	中川クン
リブル・ラブル	219万2210点	前田クン
エキサイティングサッカー	24万9730点	T.樋口クン
スティンガー	151万9640点	T.樋口クン
ティンスター	14万3150点	中川洋二
ゼロイゼ	29万3040点	中川洋二
エレベーターアクション	7万2150点	中川洋二
ミスターDoVSユニコーン	22万7500点	中川洋二
ゼビウス	551万3270点	MAPPY
エクセリオン	96万1900点	SOS
レグルス	16万3330点	達也
ハイパーオリンピック	377万6590点	松浦クン
マーカム	47万8600点	樋口のぼる
ザ・ビッグ・プロレスリング	250万0000点	藤井　裕
チャンピオン・ベースボール	76万5260点	伊藤クン
グループロップ	107万5259点	田辺クン
センジョウ	39万4600点	R 2
ギャラガI	133万0280点	佐藤クン

●[illegible]ゲームセンター"999" [illegible]5日調べ

スティンガー	63万6820点	田村クン
ゼビウス	287万1780点	酒井クン
エキサイティングサッカー	14万6400点	本田クン
マリオブラザーズ	151万0690点	藤本クン
10ヤードファイト	14万1500点	鳥塚クン
エクセリオン	101万1100点	熊野クン
ザ・ビッグ・プロレスリング	9万8300点	生駒クン

●高知/ゲームセンター"たまち"　1月25日調べ

ポールポジションII	8万2390点	酒井クン
エクセリオン	64万1900点	酒井クン
マッピー	54万3020点	松村クン
アップンダウン	6万4030点	松村クン
リブル・ラブル	247万4660点	松村クン
バトルクルーザー	17万2730点	南野クン
ゼビウス	513万4180点	松長クン
ドンキーコング3	28万4100点	宮城クン
ミスター・ドゥ	320万0000点	大上クン
チャンピオン・ベースボールII	8万7950点	浦田クン
10ヤードファイト	4万5700点	伊藤クン
エキサイティングサッカー	27万3940点	江島クン
ハイパーオリンピック	262万1880点	土屋クン
ザ・ビッグ・プロレスリング	42万1300点	五十嵐クン
フロントライン	6万5700点	大午クン

●大阪/ゲームセンターパサディナ茨木店　1月25日調べ



高知市／関根博章

BIGプレゼント!



3名
⬆メロディカップ（王様のアイディア）



⬅鳴りペン（王様のアイディア）
3名



⬆マイピクチャー・おえかき（ヨネザワ）5名



5名
⬆エキサイティングサッカー・ポスター（アルファ電子）



戸ヶ里律子サイン色紙
10名

AMライフ(No.15)

これから、ヌクヌクの季節になっていくのだ。プレゼント当ててワクワクしてみよう！



ハイパーオリンピックタオル(コナミ) 5名



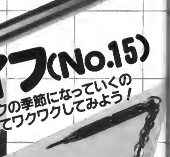
○10ヤードファイト・ポスター(アイレム) 5名



○おっとどっこい(タカトクトイス) 5名



パーフェクトパチンコ(バンダイ) 4名



○ステッキー(王様のアイディア) 3名

●応募はとじ込みハガキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照。



おたよりコーナー

●毎月毎月AMライフ楽しみにしております。何を一番楽しみにしているのか？　というと、特に〝今月のハイスコア〟のページです。自分のスコアと全国のスコアを比べて腕が良いか悪いか参考にしています。

しかし、ゲームによっては、everyのあるゲームとないゲームがあります。僕は〝マッピー〟のファンですが僕の地元のゲームセンターではeveryがでません。だからeveryが出るなら〝出る〟出ないなら〝出ない〟と今月のハイスコアのページにのせて、区別してもらいたいのですお願いしますネ!!

長野県／下遠野勝夫

●スーパー・タイムズでは、会員を大々的に募集します。

当会では、ゲーム・メーカーとコンタクトを取り合いながら、常に新しい情報を会員に提供する役割を果たすと同時に、メーカーとプレーヤーのホットライン的な活動をしようと考えています。入会してみたいなぁと思われましたら六十円切手同封の上、左記までご連絡下さい。入会案内をお送りします。

〒582 大阪府柏原市平野2—10—12

吉野嘉哲

●新コーナーを希望します。

「イナカもんの叫びっ」というものです。内容は、山の奥のゲームフリークが業者に文句を言ったり（例・オレの地方〇〇県にはひとつもニューゲームがねえんだっ！　こらっゲームセンターのおっさん、早く仕入れろっ！）コピー機とは知らずにやっちまって百円損した！　とか、イナカにある古いゲーム機を取上げ、オレはギャラクシアンのチャンピオンだ、と自慢したり、ゲーム失敗談を言うのだ（プレイ中に悪いオニイサンにコードを足にひっかけられて百円ムダになった!!）。どうですか。ついでに言うが、コラ島根のゲーム業者、モッと早くニューゲームの本物を仕入れろ!!



所沢市／遠藤真幸

●みなさん、こんにちは、ゲーム場について言いたいほうだい言います。

島根県／小村直人

今や、ビデオゲームで遊ぶ人の年齢は、幅広いものに、なりました。小学生から大人まで、楽しくゲームをするには、どうしたらよいのでしょうか、それにはまず「ゲームをする所」をきちんとする必要があります。

ゲームセンターに、管理する人をふやして明るいゲームコーナーにして、態度の悪い人には出ていってもらって、ワルのたまり場というイメージをなくすといいと思います。店長さんなどは、店をきれいにして、大会などを開き（賞品は、なるたけ平等に）子供たちの悩みなどにも耳をかたむけ「たよりのある人」という感じの人になってもらいたいです。

業者の人も、年齢範囲のないゲーム、大人も楽しめるゲーム、歴史や文化をとりいれたゲーム、パズルゲームなど、百円をだしてもやりがいのあるゲームをつくって下さい期待してます。

わが茅ヶ崎のおとなり、ド田舎寒川に、ぼくら小学生でも入れる、ゲームセンターがあります。この間、何か月ぶりに友達とそのゲームセンターに行ってみました。そしたら、壁にはポスターどころか「お金がつまっている所へ入れても返しません」「電源が切れている所へお金を入れても返しません」とかばっかりで、ゼビウスのコピー「ゼビオス」と「バトルズ」があり、「ゼビオス」はザッパーが出ません。

それに「ハイパーオリンピック」のボタンがいかれてたり、「フォゾン」の画面が点滅してたり、レバーの玉がないのが三台、それに画面の上に、アイスクリームがこぼれてたり……。

まったく最低です。それに店の人は、めったにでてこないし、もっと自覚をもってもらいたいです。

しかし、ビデオゲームの進歩は、ものすごいものですね。

インベーダーで遊んでた日が昨日のように思います。あのころは、わけもわからず百円をボンボン使ってました。

それが最近ゲームに対する意見などが、ぼくの頭の中をうめつくしてきました。クラスでゲームが好きなのは、ぼくぐらいのもんで、この意見を誰にも言えないので送りました。ぼくと同じ道を進んでる人も、何人もいるでしょう。

その人達と、業者の人をつなぐ大切なパイプの役目「AMライフ」は、絶対必要です。

ビデオゲームをより楽しい物にするため、がんばって下さい。

神奈川／臼井新太郎



鹿田市／土門集二

●namcoのゲームというのはジョイスティックなどの使い方が複雑、というか普通と異ったのがけっこう多いと思いませんか？　例えばDIGDUGで敵を一発で岩で殺すにはあの上下にガチャーンガチャンとやるジョイスティックの動きが絶対必要でした。ゼビウスの二つのボタン同時操作というのも画期的だったし、リブル・ラブルの両手同時操作というのもおもしろいですね。（マリオ・ブラザーズ二人用を一人でやるのは易しいですけど）マッピーなんかでも8～10面の中央のトランポリンのようなところでは二～三回はねては左のフロアーに降りるという機械的操作ですしね。

だからマッピーは人さし指左がわの皮が向けたりしたんですよね。逆にゼビウスは左側から右に攻撃する（SPフラッグソル）ことが多いため中指の右側の皮がむけたりしてね。

ゲーム狂の人達なら経験した

AMUSEMENT FORUM

ことがあるんではないでしょうか? あっそうそう。リブル、ラブルではふだん使わない右手を使うもんだから(ボスコニアンはこらなかった)そろそろ皮がおかしくなってきましたよ。

このゲーム、狂うときがあるんだよね。それと赤い方の自分で画面のくぎ(くい?)をすきまのないように囲んだら(偶然)突然はだ色が全面に広がってその面はクリアしてしまった。それと画面に剣が出たので取ったらエネルギーが満タンになった。

神奈川県/井坂正洋

●水点下15度。しばれる函館です。AMライフ、毎月楽しみに見ています。僕たちの行くゲームセンターに置いてあるのです。ほしいと思って書店に行ったのですが、ありませんでした。みんなすごいハイスコアを出していて、ビックリするやら、うらやましいやら、しかし僕たちは、亀のようにゆっくりと着実にハイスコアをねらっているのです。

僕たちの集まるゲームセンターは、昭和町の国道沿いにある「アメリカン・ラビット」といいます。去年の秋ごろオープンした、ほかほかの店なんだ。このゲームセンターでは、開店当時からハイスコアをはり出しており、抜きつ抜かれつの接戦で日に三度も変わることがあってその目まぐるしいのなんのってお店のおじさんもてんてこ舞いしていたが、このごろは少し落ちつくところに落ちついてきた感じです。

そこで、僕たちのゲーム仲間のハイスコアを、おはずかしいですが紹介します。(今月のハイスコア参照)何しろキャリアがないもんで! そのうち、AMライフに載っている全国のハイレベルに、バッチリ追いつくように指にタコをつくってガンバルぜ。港町函館から。

函館市/田原義博

売ります 買います

●PASOPIA7用のゲームソフトをぼくのゲームと交換してください、または買います。ゲームはアルフォス、3Dゴルフシミュレーション、ドア・ドアなどがあります。他にもあるのでハガキを下さい。

他にPC8001の本がなん冊かあるのでパソピアの本と交換して下さい、または売ります。

〒959−13新潟県加茂市寿町12−11 武藤恒和

●任天堂ファミリーコンピューターを五千円前後、ソフトは千円前後で買います。

(ソフトのみは不可)まずは往復ハガキで。

〒969−21福島県郡山市熱海町玉川字横川126 高橋政彦

●売ります! 三万円でベーシックマスターJr.(64K)とカラーモニター(C14−I−80)とアダプター(MP−1710)とソフト20本+αを! ばっちし往復ハガキでこちらにバシシ!

〒299−02千葉県君津郡袖ヶ浦町神納350−1 小川 洋

●ぴゅう太のゲームカートリッジ(ぴゅう太Jr.にも使えます)モンスターイン(二千八百円)ナイトフライト(新品同様二千九百円)マリンアドベンチャー、ドンパン(箱に難あり二千五百円)Mr.DO!(新品三千円)。二つ買ってくれたらゲームデジタル「ハンバーガーショップ」を差し上げます(先着一名)。あとの人には二割おまけします。

〒357−01埼玉県飯能市原市場49−5 坂本 晃



常識を打破る巨大なロボット

—新宿NSビルが主催する「新しい空気膜・ロボットの遊び」の中で公開—



多摩美術大学教授高橋士郎氏(四十才)が、今までの剛体構造によるロボットでは難しかった巨大なロボットを、空気膜造形という特殊な方式を用いて制作することに成功した。

このロボットは空気膜ロボット(別名パボット)といい、新宿NSビル(新宿副都心)が主催して、二月十七日から二月二十六日の十日間、同ビル(一階大時計広場)で開催する「新しい空気膜ロボットの遊び—高橋士郎空気膜造形シリーズ」の中で発表される。なお、入場は無料。主な作品は、高さ十三メートルの巨大な「虹」のアーチ。

通り抜ける人につかみかかる五メートルの「ガリバー」。

人の背丈の三倍ある巨大な手の「ジャンボジャンケン」。

近づくと大きな口をあけて怒る恐竜「ブロントザウルス」(十メートル)など。他にも、「手話」「百面相」「ウニ」「ゴキブリ」など、コンピュータ制御でダイナミックに動く遊びの空気膜ロボット(パボット)二十数点が一堂に公開される。

空気膜ロボット(パボット)は、高橋氏が創作活動の一貫として開発したもので、ナイロン布製の膜体をブロアーによって風船状にふくらませて原型を保ち、ワイヤーを使った機構をマイコン制御で動かす全く新しいタイプのロボットだ。ナイロンというきわめて軽い材料を使用しているため、巨大な造形が可能になると同時に、ダイナミックでかつ滑らかで自然な動きを実現している。

AMライフ情報局



●NO12のP93のうる星あんず君の意見にぼくも賛成です。

あんず君もたまにはいーこと言うじゃありませんか。実はぼくも学校内にビデオゲームの同好会をつくるつもりです。今も正規の同好会ではありませんが、クラスの友達の間で現にそのような会がつくられています。

ぼく達は、AMライフに出ている会員募集のうたい文句のようなことはやらない方針でいます。やるとしたら近くのゲームコーナーでゲームをやって攻略法を見つけるくらいでしょうか。

いずれにしてもメーカーとかかわるようなことはしないつもりでいます。TAMPAやGFのような大きな同好会は、少々メーカーとの交わり合いもなくてはまずいと思いますが、ぼく達のような小規模な同好会は必要ないと思います。むしろ、メーカーなどからゲームの秘密情報（隠れキャラなど）は何も聞かないで、自分達でゲームの技や隠れキャラなどを探していくことが大事だと思います（現にぼくは、ペンゴの永久パターンとゼビウスのフラッグを自力で発見しました）。それで、学校祭では、ゲームの無料開放はムリでも、ぼく達の存在を明らかにすることくらいはしたいと思います（最も同好会が、正規の同好会として成り立ったらの話ですが）。

以上くだらないことを並べましたが、あんず君へのメッセージに代えさせていただきます。

神奈川県／長崎智久

●パソコンのソフトについて
①PC8801のフロントラインはキャラクターが点滅して目に悪い。それに、スクロールはキャラクターずつだし、あの「うめぼし」と呼ばれる岩がころがってこない。また、ゲームが始まってから左に行くとやられてしまう。しかし、ビデオゲームからの移植はうまくいっている。
②PC8801のアルフォスは細かいところまでよく作ってある。例えば、エスケープキイを押すと画面の動きが止まる。それに、コマ送りもできますよ。だからマッピングがしやすい。また、デモは前にしたゲームの内容をそのまま出力しているので、自分がどこでミスをしたかどうかわかる。ただ、音響が少しさびしかった。

新潟県／半田洋文

●もしあなたが〝君にとってテレビゲームとは何か?〟と質問されたらどのように答えますか? おそらくその答えは「ひまつぶし」とはならないでしょう。この文章を実際に読んでいる人は「趣味」とか「楽しみ」などと答えるだろうと思います。僕もそのうちのひとりです。

なぜこのような書き出しをするのかといえば「現在のビデオゲームプレイヤーの中にゲームを『趣味』以上のものにしようとしている人がいる」からです。PTAの人々は「テレビゲーム」は良くないといいます、その理由は学業を妨げる、金銭乱費につながる、etcでありますが実際「ひまつぶし」にやっている人はそのようなことはないでしょうが、趣味というよりも、「仕事」「生きがい」みたいにしている人の一部にそれにあてはまる人がいるのではと思います。

Tampaのメンバーのようにビデオゲームを各方面から研究し、それをT社に入社して、役立てるというのはすばらしいと思う、しかしそうでない人もいるのではないでしょうか。

たとえば今スタープレイヤーであるうる星あんず君やドンキーN君などがそうであります、某紙に「僕は自分の立場……」と書いてありましたが、ANS君は「マクドナルドにはいると停学になる」ような高校へ通っているのならそのような生活をするべきではないのか、そしてDN君あなたは仮にも浪人生なのだから「ビデオゲームは息抜き、ひまつぶし」であるべきではないのか、はっきり言って君達は「ビデオゲームのスタープレイヤー」であるのと同時に「ビデオゲーム少年は勉強をしない」という偏見をより一層深めているのであると僕は思うのです。

ゼビウス一千万点出すために一日七時間も使ったらその日はほとんど勉強ができないのではないですか? 僕だって高校生のときは勉強ばかりしていたわけではありません。しかし、試験日の数ヵ月前から大好きだった「ビデオゲーム」と「マイコン」をがまんしたからこそ志望の大学にもはいることができました。やはり時には自分の立場をゆっくり考えてみたらどうですが、僕は本当に「ビデオゲームを愛してくれる人」には将来「あの時『ゲーム』をやっていなかったら〇〇できたのに」というふうに後悔してほしくはないし、また僕自身そうはなりたくないのです。

みなさんがこのことについてもう少し考えてくれれば「ビデオゲーム」に関する偏見も少くなると思うのですが。

富山県／T大生

PRESENTS
読者プレゼント(第13号) 当選者発表

●ゼビウス・ポスター／ナムコ
北海道・瀬井博弘、栃木県・中村陸、茨城県・新川 忍、群馬県・楠 只勝義、新潟県・鳴場 正仁、福井県・松永博之、岐阜県・今村 章、静岡県・菊池績一、愛知県・伊達貴信、福岡県・川崎 圭

●センジョウ・ポスター／テーカン
埼玉県・鶴谷信一、新潟県・菅井 剛、栃井県・荒田麻志、大阪府・沼田博和、高知県・秋山 年、熊本県・武田浩二

●ザ・ビッグ・プロレスポスター／データイースト
秋田県・大岡幸夫、山形県・小川和也、江戸川区・藤原正雄、京都府・市原信之、兵庫県・関 貴明、広島県・谷口 洋

●ザ・プロレス／ツクダホビー
北海道・佐々木吉夫、千葉県・近藤健二、新宿区・佐藤 淳

●NG ナムコ
宮城県・伊藤雄一、埼玉県・梅基 敏、東川区・竹内健司、静岡県・榎並弘行、岡山県・田中成次、福岡県・古賀英臣

●ピラミッドII／T&Eソフト
青森県・田代洋子、埼玉県・宮腰 昌、愛知県・後藤治美、岡山県・高橋慎一

●天国の戦い／エポック社
神奈川県・加藤義樹、富山県・森山五郎

●日本機動部隊 エポック社
和歌山県・木下正弘、香川県・西田秀幸

●砂漠のロンメル ホビージャパン
福島県・山崎誠一、群馬県・水野 寛、文京区・倉田直明、福井県・三井克生、奈良県・鈴木達也、大分県・須田竜一

●妖火院 王様のアイディア
岩手県・杉本耕矢、栃木県・田中幹雄、北区・中村正人、山梨県・木村周作、滋賀県・片岡信雄、山口県・阪本保明

●指のエキスパンダー／王様のアイディア
山形県・小島直人、千葉県 高橋章二、長野県・下遠野勝夫、石川県・中条利文、静岡県・遠藤 強、鳥取県・高田英樹、鹿児島県・鎌田一彦

●パスポート／王様のアイディア
茨城県・山本靖明、中野区・伊藤一弘、新潟県・岡中雅司、岐阜県・平方厚雄、大阪府・河合 守、広島県・坂東利治、愛媛県・安田信幸

●少年サイン色紙
北海道・菅川明威、宮城県・高城健児、三鷹市・森 寛之、山梨県・土屋直樹、兵庫県・牧野一典

●加藤有紀サイン色紙
秋田県・吉野保貴、三重県・落合和哉、新潟県・武藤達和、岡山県・山中 茂、福岡県・小池忠正



FROM✦EDITORS 読者のみなしゃまへ おねげーしますだよ

スタッフ一同



はがき

がとじこみになっています。それぞれに、いろーんなことを書いて送ってね！

①プレゼント

第一希望をとじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

②らくがき&いいたい放題

ウラがまっ白なとじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにどんどん載っけちゃうんだから。

③アンケート

編集部に届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります、ハイ。

④定期購読

〝本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかった〟とか〝買いそびれてしまう〟なんて読者には定期購読をおススメ。6ヵ月と1年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ビシバシッと熱い熱いメッセージをおくれませ。

このコーナーは、こっちゃんこのコーナー。今月のギャグ／ドジ話／ハラタチ話／文通したいよお／売ります買います／譲ります……となんでもけっこう。よりジューシツしたページにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれっ！

宛先はまちがいのないよーにたのむよっ！

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒162東京都新宿区下宮北町15の924アミューズメントライフと書き、それぞれの係の宛先を記入して送ってよっ。なお、15号の応募やアンケートのはがきは、4月10日の消印のあるものまでを有効とします。そこんとこよろしくっ！

なんでも法律相談

●答える人 弁護士 高橋

子供の義務って？

■質問■

僕は、都内の区立中学校に通学している中学二年生の男子です。両親は高校に進学して、大学にも進学するようにと、僕に期待をしています。しかし、僕としては、中学校卒業後は就職したいと考えているのですが、両親に従うことが、法律上の義務なのでしょうか。

■解答■

1日本国憲法と教育

国と国民を規律する最高の法律として「日本国憲法」があることは知っていますか。社会科の授業で勉強したと思いますが、日本国憲法第二十六条は教育について「すべての国民は法律の定めるところにより、その能力に応じて、ひとしく教育を受ける権利を有する」また「すべての国民は、法律の定めるところにより、その保護する子女に普通教育を受けさせる義務を負ふ」と定めています。

この法律によれば、国民に教育を受ける権利を認め、両親はその子に普通教育を受けさせなければならない義務を負っていることになります。

従って、両親は普通教育としての義務教育を子に受けさせなければなりません。

義務教育は現行法上、小学校、中学校での教育を意味しています。両親が、これに違反しますと学校教育法第九十一条によって、罰金を処せられることになるのです。

2子に教育の義務はあるのか

それでは子は両親に対して、小学校、中学校に通学して教育を受けなければならない義務はあるのでしょうか。日本国憲法も学校教育法も、明確には規定していません。しかし教育とは単に個人的な関心事ではなく、国の発展にとって重要な問題であって、国民の一人である以上国の発展に寄与しなければならないことは、当然の義務です。日本国憲法は、事明のこととして、「子の教育を受けなければならない義務」を定めなかったにすぎません。

ただし、民法という法律は、第八百二十条において「親権を行う者(両親)は、子の監護及び教育をする権利を有し、義務を負う」と定めています。両親には、子に対して、監護、教育権があることを定めているもので、これによって、子に教育の義務があることは明らかであると思われます。

3子に高校、大学への就学義務があるのか

両親の教育義務は、主として義務教育制(小、中学校)をその内容としています。高校、大学については子の能力、資質、希望や両親の経済的能力などの事情の中で決定されるべきもので、強い意味での権利義務の問題ではありません。

しかし、民法は子が成人(満二十歳)になるまで親権を有しており、その内容は監護、教育の権利を持ち、また居住地の指定権、懲戒の権利を持っていますので、原則的には子は、両親の指示に従って高校、大学への就学の義務があると考えられます。

4法律上のことは、以上のとおりですが、子は大人よりも知識、経験が浅く、また教育を受けることは将来にとって重要なことです。

両親によく相談して、将来の進路を決定することが大切なことと思います。

From Editors

編集後記

●試写を見のがしたので、わざわざ1500円も払って"デビルゾーン"なる映画を見て来た。4話で構成されたオムニバス形式の恐怖体験物語。その2話目に、ビデオゲームを題材にした"悪魔のビデオゲーム"が興味をひいたからだった。ビデオゲーム狂のJ.J.という少年が、どうしても勝てない"ビショップ・オブ・バトル"という3Dスクリーンゲームに挑戦するといったストーリー。レベル13に到達したプレイヤーは少年のまわりにはまだいないので、到達を早くしようとあせっていた。ゲームセンターの閉店間ぎわで、12レベルで負けてしまった少年は、深夜家を抜け出しゲームセンターに忍び込み、ビショップ・オブ・バトルに挑戦を始めた。そしてついにレベル12をクリア。とたんにマシンが爆発し、レベル13が現実となって出現した。ゲームはスクリーンを飛び出し少年を攻撃してくる。そして少年はビショップに呑み込まれ、ゲームのキャラクターのひとつになってしまった。"トロン"と違ってゲームから抜け出せなくなるのが恐ろしさにつながっているが、ここで一考したいのはアメリカでも、盛り場のゲーム場が不良のたまり場として描かれ、ゲーム狂の少年の成績が悪いという表現。どうも ゲームのイメージを悪い方へ誘導しているのが気になる。実態は全く違うのを認識しているオレでも、そんなシーンを見ると"実態はそうなのか"とナットクしてしまいそうになるほどだから、何気なく映し出されたものから観客が受けるゲームセンターへの悪いイメージははかり知れない。一部が全部とされないよう、また、映画やテレビの制作側にも明るいゲームセンターを認識してもらうよう業界でも何らかの方策を　　　。　タケムラ

●ビンゴっていうから、よくパーティで余興にやるような鐘ゲームとばっかり思ってたら、全々違ってやんの。ま、フリッパーゲームみたいな、要するにピンボール(そうそうパチンコだってピンボールっていうんだよ)なんだ。ルールやなんか、けっこう難しくてとっつきは悪いけど、やり出すとやめられない止まらないカッパ××って感じ。熱くなることうけあいだね。だからってわけかどーか、18才未満はお断りなんだって。でもアメリカの雰囲気(50年代の)がたっぷり味わえて、楽しい取材だったよ。　ヒロキ

●今年の冬は、雪が多い。多すぎます。降るのはいいけど、お願い凍らないで。南国育ちは、路上の氷がこわいんです。すべって、ころんで、頭打ちゃって死んだりしたらどうするの。そこで、みなさん。コロバないように、反射神経をスポーツゲームなるもので、養いましょう。　クミ

●去年の暮れから始めたゲームセンターでのAMライフ販売が(まだ東京近辺だけだけどネ)なかなかの好評。新宿のキャロット　番街なんか、一週間で20部売り切れ！　いずれ地方のゲームセンターでもやりたいと思っているからさあ。　カズオ

●何がなにやらさっぱりわからないよ～。それが初仕事の感想です。なにをやるにしても人にやり方を教わるという状態なので、他の人達に迷惑のかけっぱなしで全然戦力になっていないという噂ですが、それにもめげずがん張っていきたいと思います(この気持ちがいつまで続くか見守ってやって下さい)。　マサヒロ

●雪がチラチラ舞う東京。東京はちゃっぷい、ちゃっぷい。ところで、私め1月下旬にぬあ～んと胃潰瘍になってしまい、会社を一週間も休んでしまったのだが、一番つらいのは、好きな食べ物が食えないということなのだ。カレー、焼肉、刺身、てんぷら、カツ丼、焼きソバ、お好み焼き、タコ焼きだって食えないこのつらさ。飲み物は、コーラ、コーヒー、こう茶。飲めるのはオレンジジュースとミルク。なんとつらい生活だろうか。あ～はやく人間にもどりた～い。　ヨシアキ

Next

次号予告

AMライフ、おつぎは3月末日発売！

ゲーム特集／コミカルゲームはゲームの王子さま！■ゲームランドルポ／NAO・EXPO'84はスペシャルゲームランド■NEW-GAME-SCREEN■ゲーム大好き人間登場＝ゲームフリーク■ゲーム専用キディコンピュータ総ざらい■オーナーインタビュー／上月景正 コナミ工業社長■おれっちの攻略法／マリオブラザーズ■ヒットゲームベスト10&アンケート■パソコンゲームソフトご紹介■おもしろ情報ランド……と盛りだくさん

AMライフは、全国書店及びマイコンショップ、ゲームセンターでお買求めください。

AM LIFE NO.15 通巻第14号

定価　550円
発行　昭和59年3月1日
編集人／発行人　竹村 潤
発行所　株式会社 アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235(代)

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651(代)
製版所　株式会社 技研プリント
アートディレクション／川上晴代

アミューズメントライフ 昭和59年3月1日発行（通巻14号） 編集人 発行人 竹村 潤 発行／アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下宮比町15-804 電話03（267）3235（代表）

